MASTER GAMES®

] #16 [64+8]

09-10 / '99
година 2
ISSN 1311-1221
Цена: 7.00лв. [7000лв.]
Цена без CD: 2.70лв. [2700лв.]

+ вашето любимо 'геймърско дело'

+ [DEMO] system shock 2
+ [DEMO] septerra core
+ [DEMO] homeworld

настолно четиво на - закалия геймър

най-четеното списание за компютърни игри в България

dungeon keeper 2 [9/10]
system shock 2 [9/10]
rainbow six 2 [9/10]

НОВО !!!

ВОЛАН С РЪЧНА СПИРАЧКА

МОЩНИ ГРАФИЧНИ УСКОРИТЕЛИ

RIVA TNT 2
VOODOO 3
SAVAGE 4

ВОЛАН С ПЪЛНА ОБРАТНА ВРЪЗКА

РЕАЛНА ОТСТЪПКА 3% ЗА ВСЕКИ КЛИЕНТ НА МАГАЗИН RESET СЪС СПИСАНИЕ MASTER GAMES В РЪКА

20 ВИДА ДЖОЙСТИЦИ
ОТ 8$ ДО 48$

Reset

магазин: ул. "Раковски" 130, Телефон: 981 3888

ЛИДЕР В КОМПЮТЪРНИТЕ И TOP GAMES АКСЕСОАРИ!

MG CD #16

SYSTEM SHOCK 2
HOMEWORLD
FREE SPACE

-HOT GAME DEMOS-

Battlezone II, Darkstone, Driver, FreeSpace 2, GP500, Iron Strategy, Mig Alley, Prince of Persia 3D, Homeworld, Revenant, Septerra Core, System Shock 2

-HOT GAME NEWS-

Age of Wonders, Daikatana, Earth 2150, Fifa 2000, Hype, Interstate 82, Midnight GT, Nocturne, NOX, SpecOps II, Wheel of Time

-PATCHES-

Alien vs. Predator [European update + G400 fix update + USA/Japan update], Expendeable joystick, Fighting Steel v1.03, Grand Prix Legend v1.1.0.3 US update, Hidden & Dangerous European v1.1, Kingpin v1.1, MachWarrior 3 v1.1, Myth II: Soulblighter English [International + North America] update, Railroad Tycoon II: The Second Century v1.53, SW: Rogue Squadron v1.2, StarSiege: Tribes v1.0 to v1.6

-CHEATS-

Age of Empire Game Editor, Alien vs. Predator [+4 Trainer + Cheat Modus + Profile], Baldurs Gate Trainer, Caesar 3 [Freezer 1.0 + Trainer], Descent 3 Trainer, Diablo [Savegame Cheater + Trainer + UHS Module], Dungeon Keeper 2 [Blutpatch fur die deutsche Version + Cheat + Trainer], Dungeon Keeper [Editor for creatures.txt + Savegame Cheat V1.3 + Scripter + Game Wizard 32 Table], Expendeable Trainer, Gangsters: Organized Crime Money [Cheater + Trainer], G-Police Profile, Grand Prix 2 [Car Set + Car Setup for all circuits + Damage Editor Update], Grand Theft Auto [Chopper Pack + Editor + True Cars v.9 + V1.6 Trainer], Jagged Alliance 2 [Trainer + v1.00 Deutsch Savegame-Patch + GameHack Modul], Jazz Jack Rabbit 2 Trainer, KKND 2 Trainer, Kung Fu Klan Trainer, Lands of Lore 3 Trainer, M1 - Grand Theft Auto Map Editor, Master of Orion 2 [Battle at Antares Savegame Cheater + Hack + Ship Editor], MCM Bike Loader, Microsoft Midtown Madness all cars patch, Might & Magic VII [Class Trainer + Savegame Editor], Mortal Kombat 4 [Secret Cheat Menu + All Videos Crack + GameHack Module + Trainer], Need for Speed 4: High Stake [Configuration File + Cheater Eneabler + Menu Patch + Money Cheater + Trainer], Planet editor for Master of Orion II, RAPANUI Trainer, Recoil Full Trainer, Roller Coaster Tycoon [Working Money Trainer + Savegame CHEAT V1.01], Sim City 3000 Trainer, Star Wars Episode 1: Racer [All Races + Trainer], Star Wars: Rogue Squadron Savegame, The Curse of Mojnkoy Island [Game Ending + UHS module], The Need for Speed 2 Car Editor, Turok [SAI Module + V1.0 +6 Trainer], Worms 2 Trainer

-SOLUTIONS-

Ark of Time, Castlevania, Dark Stone, Discworld II, Dragon Warrior III, Dragon Warrior IV, EarthBound, Final Fantasy Tactics, Final Fantasy Deep Dungeon Guide, Star Ocean : Second Story, Guardian Legend, Pokemon, Pokemon Yellow, Star Ocean

-FAQ's-

Age of Empires Complete Guide, BattleTanx: The FAQ, Complete Guide to Mortal Kombat 4, Discworld II: Mortality Bytes Background Page, Final Fantasy 4 Item List, Goldeneye 007[Weapons + Ammo: Statistics], G-Police Keyboard Layout, Grand Theft Auto [Maps + Tips], Lands of Lore 3 Maps, METAL GEAR SOLID INTEGRAL VR DISC FAQ v0.1, Multiplayer Diablo Shrine & Fountain Effects, Pokemon Snap, Quake II FAQ, Star Ocean : The Second Story FAQ, Star Trek: 25th Anniversary Keyboard Layout, STAR WARS: ROGUE SQUADRON FAQ, Starcraft Faq, THE KING OF FIGHTERS 1998 FAQ, Tie Fighter Keyboard Layout

-SHAREWARE-

ACDSee32 2.41, Bookmark Convert v2.7, Disc Juggler v1.05, HyperSnap-DX 2.42, Jarwin 2.0 beta, Netscape Comunicator 4.61, Password Pro 2.0, Windows 98 Y2K update pack, Y2K - SysChecker v.2.0

-PROGRAMS-

GAME WIZARD 32 Version 3.00, GameHack 1.0, Game-Cheater v 7.00, MAGIC TRAINER CREATOR 1.27, Scorpions Cheater v11.0, UHS Reader for Windows 3.1 v4.20, UHS Reader for Windows 95 v4.00, Universal Game Editor v1.0

MICRO NEWS

Age of Empires 2 става златна. Стратегията в реално време "Age of Empires 2" на Microsoft стана златна на 15.09.1999.

FINAL FANTASY VIII. В търговската мрежа в САЩ вече се предлага указател за FF 8.

Corsairs на Ubi Soft. От 15 септември до 15 декември, всички посетили сайта на Corsairs имат възможност да спечелят безплатни копия на играта или екскурзия до Лос Анджелис за двама.

Ayguo саунд бластер за лаптоп. От Creative Technology обявиха два нови модела саунд бластери за преносими компютри и лаптопове.

Infogrames North America пускат V-Rally издание 99. Infogrames са започнали серийното производство на V-Rally Издание 99 за Nintendo 64.

EA пускат NHL (Национална Хокейна Лига) 2000 за PC. Electronic Arts произведоха NHL 2000, дебютно заглавие за EA SPORTS' Face in the Game technology.

Acclaim Online предлага безплатен, Web E-mail. Acclaim Online днес обявиха, че предлагат безплатен web e-mail за всички посетители на Acclaim.Net.

THQ и GameFX подготвят Sinistar Unleashed. На 15.09.1999 THQ пуснаха на пазара Sinistar Unleashed. Това е една космическа одисея с много елементи на бойна игра, базирана на културата класическа аркада.

Mortyr си намери дистрибутор. Както се предполагаше Европейската фирма HD Interactive получи правата за разпространението на дългоочакваната в геймърските среди Mortyr.

Guillemot изскачат едни гърди напред с новата графична карта Maxi Gamer Cougar. Guillemot, показаха на какво са способни, след като новата им графична карта Maxi Gamer Cougar, базирана на NVIDIA RIVA TNT2 M64 е вече на пазара.

C&C Renegade в подготовка. Westwood Studios разширяват популярната серия триизмерни стратегии с Command & Conquer Renegade.

Diamond и ESS в съюз. Diamond Multimedia и ESS Technology съвсем скоро обявиха началото на стратегическо сътрудничество между двете компании с цел създаване на нови аудиокарти за следващата генерация продукти на Diamond, базирани на платформи и чипове на ESS.

Infogrames пускат списък с предстоящи заглавия. От Infogrames изпратиха списък с предстоящи заглавия, които се разработват в различните им студия. Списъкът може да бъде намерен в повечето геймърски сайтове в Интернет.

Ново издание на Star Trek под заглавие Hidden Evil. Новата триизмерна приключенска игра се разработва в Presto Studios и се очаква да бъде завършена през ноември.

Valve нямат именит програмист за новото си заглавие Team Fortress 2. Sierra и Valve потвърдиха, че са наели специалистът по 3-измерно програмиране Billy Zelsnack, за разработването на Team Fortress 2.

3dfx предлагат нова технология - FXT1. 3dfx е обогатила асортимента си с нова графична технология. Тя е подходяща за всички производители на софт и хард уеар. Нарич се FXT1 компресор за текстури и позволява редуциране на обема текстурните изображения без загуба на визуални качества.

Microsoft се готви да влезе на пазара на конзоли. Според публикация в Sunday Times, Microsoft тайно разработвали PC-базирана конзола за компютърни игри, за да навлязат в бизнеса, доминиран досега от Sony, Sega и Nintendo.

Diamond представиха Viper II. Фирмата Diamond Multimedia Systems разкриха подробности около новия си графичен ускорител - Viper II. °

Soul Reaver в най-скоро време. Eidos обявиха най-новата си игра за PC - Soul Reaver. Действието се развива в сюр-реалистична атмосфера и е базирано върху стройна сюжетна линия, а именно приключенията на вампира Raziel, докато той пътува в подземния свят за да унищожи предишния си господар Kain.

MENU

TOP NEWS

HOT GAMES

EverGreen

reNEWed

NO EXIT ???

TV GAMES & CONSOLE

HARD-SOFT WARE

TOP SECRETS

8 В подготовка

DRIVER 18-19
FINAL FANTASY 8 8-10
FREE SPACE 2: EXODUS 12-13
MDK 2 11
OMICRON: THE NOMAD SOUL 14-15
SW: FORCE COMMANDER 16
WEREWOLF: THE APOCALYPSE 17

5 Master Games

in BRIEF 5-7
MADE in BG 30
MG archives 39

20 Описания и рецензии

DUNGEON KEEPER 2 20-23
RAINBOW SIX 2: ROGUE SPEAR 26-28
7 KINGDOMS 2: THE FRYHTAN WARS . .24-25
SYSTEM SHOCK 2 36-38
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS . . .40-41

43 EverGreen

INDIANA JONES: AND THE FATE OF ATLANTIS .43

44 Разширения на игри

UNREAL: RETURN TO NAPALI 44-45

46 Безизходни ситуации?

SHADOW MAN 46-49
M&M VII: FOR BLOOD AND HONOR . .50-51

52 TV игри и конзоли

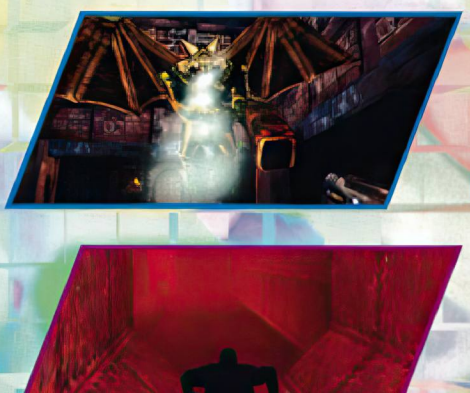
APE ESCAPE 52-53
DONKEY KONG 64 53
V-RALLY 2 54

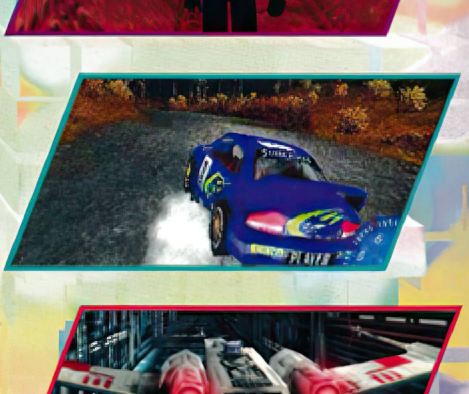
56 Хард и Софт

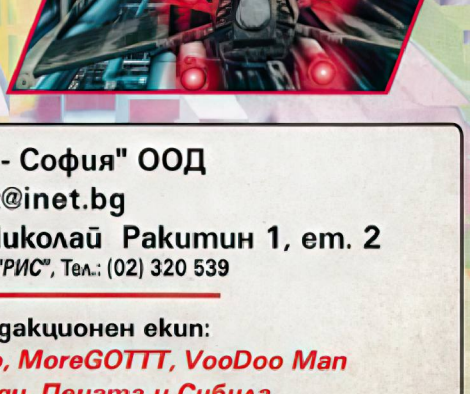
AMD K7 /ATHLON/ 56-57
WEB СТРАНИЦИ II 58

62 Секрети, трикове, хитрини

TIPS&TRICKS 62-63







Издател: "ДАрТ - София" ООД
e-mail: dart@inet.bg
Редакция: София 1124, ул. Николай Раkитин 1, ет. 2
Реклама: Рекламна агенция "РИС", Тел.: (02) 320 539

Винаги Вашият редакционен екип:
Боци, Иво, Andrew, Joz, Косьо, MoreGOTTT, VooDoo Man
Вальо, БатНик, Cali, Диди, Пецата и Сибила

Armored Fist 3

Третото продължение на симулатора на един от най-добрите танкове на света M1A2 Abrhams изскача до края на 1999 г. (може би за Коледа) от лабораториите на фирмата NOVALOGIC. По всяка вероятност авторите не са измислили нещо кой знае колко революционно, но няма начин да не бъде подобрена графиката, основана върху engine-а на VOXEL SPACE 32 и в изпълнение Voice-Over-Net, което е технология на NOVALOGIC за on-line гласна комуникация с бойните ви другари. И този път не липсва досадната пехота, която със своите нещастни оръжия се мъчи да унищожи танка ви. В играта има редактор на мисиите.

Motocross Madness 2

Предишната MOTOCROSS MADNESS беше май първата много добра игра на MICROSOFT. Сега фирмата RAINBOW STUDIOS, която я произведе, подготвя втора серия с подобрения в графиката, физическия модел и с двойно повече каскадьорски изпълнения. Веднага се забелязват разликите в графиката - по земята растат всякакви дървета, цветя и кактуси. Повече са полигоните, от които са направени обектите. Мотоциклетите не са "анонимни" - благодарение на закупените лицензи можете да избирате измежду няколко световни марки. Не липсва и мултиплеър. Играта излиза някъде в началото на 2000 г.

Opposing Force

Това е дългоочакваният датадиск към HALF-LIFE, разработван от фирмата GEARBOX SOFTWARE за дистрибутора SIERRA STUDIOS. В ролята на Adrian Shepard, член на специална десантна група, трябва да се отправите към Black Mesa, да я прочистите от нашествениците и да се отървете от излишните свидетели. В датадиска не само има нови нива и оръжия, но можете и да управлявате най-различни машини, които срещате по пътя си. Много интересен е товарният робот, познат ни още от intro-то на първата HALF-LIFE. Управлявате до пет свои войници, с чиято помощ ликвидирате враговете. Авторите обещават много нови оръжия - например намъквате си на ръката като оръжие едно отвратително създание, което виси на тавана и с дългия си език прилапва нещастни учени и стражи. Интересен е фактът, че дизайнер на едно от нивата в мултиплеъра на OPPOSING FORCE е Richard Gray, който прави нивата в DUKE NUKEM 3D и SIN. През есента датадискът ще е готов.

Star Trek Deep Space Nine: The Fallen

Играта е дело на фирмата SIMON AND SCHUSTER INTERACTIVE, която досега е издала само две по-интересни игри - STARSHIP: TITANIC и пародийната DEER AVENGER. DS 9 използва engine-а на UNREAL и е по мотиви на едноименния телевизионен сериал Deep Space 9. Играете в ролята на Sisk, Wolf или Kira и се борите срещу стара извънземна раса, която иска да завладее космоса. Вашите герои възвръщат силата си, ако откриете три древни червени топки. С тяхна помощ после спасявате света и неговите жители. Всеки от гореизброените герои, разбира се, има свой път на търсене на вълшебните топки. В играта се използва доста модифициран енджин на UNREAL, тъй като авторите предвиждат както firstperson, така и thirdperson-поглед от типа на TOMB RAIDER. Играта ви води в 30 различни среди, в космическата станция на DS 9 и на разни други места. Имате над 10 оръжия с всевъзможни системи на стрелба. Обещават добър изкуствен интелект и чисто нова раса, сътворена специално за играта, която трябва да видим още през тази есен.

Warlords: Battle Cry

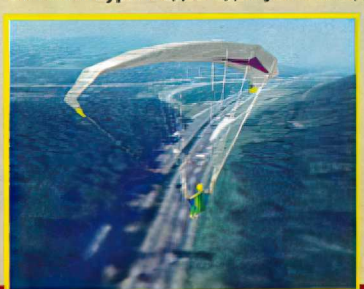
Играта се подготвя от фирмата SSG, но този път като realtime-стратегия. Концепцията на WARLORDS остава същата - отново сте във фентъзи-свят, пълен с герои и магии. Героите са разделени на 8 различни раси и 16 групи, подобряват своите способности, преминават от една мисия в друга. Можете да играете на страната на силите на доброто или на злото - в две по 6 кампании. Историята на WARLORDS: BATTLE CRY е историята на две сълзи, отронени от нощното небе. Синята е сълзата на доброто, червената - на злото. И двете сълзи трябва да бъдат унищожени, защото техните армии са толкова големи и мощни, че Земята няма да издържи нова война помежду им. По-нататък в играта се появят още 9 раси, всяка със свои специфични единици. Вълшебствата са над 70. Можете да си престроявате единиците в различни (10 на брой) бойни формации. Има редактор на мисиите. Играта вече е на една ръка разстояние от геймърите.

South Park Rally

В тази игра на фирмата ACCLAIM отново се срещате с героите от популярния забавен рисуван сериал. Сега Cartman, Chef, Kenny и другите се състезават в специални автомобили. Cartman - с 4x4 джип, Chef - със своя старомоден Крайслер, Kenny - с мотокар, полицаят Barbady - с полицейски автомобил. И т.н. Общо избирате измежду 15 персонажи, а освен това разполагате и със "специални инструменти" (плъхове, шоколадови топки и други подобни), с които ликвидирате досадните си съперници. Играта ще върви и на мултиплеър за осем души в локална мрежа или чрез Интернет. Цялото това удоволствие - някъде в края на 1999 г.

Hangsim

Белгийската фирма WILCO PUBLISHING завършва работата над симулатора на парашут тип rogalo (управляем парашут) и на безмоторен самолет. Такъв вид парашут по-възрастните геймъри може би са виждали за последен път преди пет години в играта STUNT ISLAND, така че за мнозина сега това е нещо съвсем оригинално. Engine-ът съвсем точно отразява движението на топлия и студения въздух, а вие в зависимост от това коригирате посоката и начина на летене. В графично отношение играта също не изглежда зле; авторите дори обещават разделителна способност 3m на pixel, което значи, че нещата са много по-детайлни, отколкото в редица подготвяни в момента мирни симулатори. Можете да избирате степените на трудност. При най-леката времето е винаги благоприятно и полетът ви е спокоен. При най-трудната пък ви гонят бури и едва-едва успявате да се приземите. Имате на разположение logbook, където записвате максималната скорост, височината и други данни за отделните полети. Чрез едитора можете да си направите и собствен парашут-rogalo.



-GM-

Messiah

Shiny/Team Ego

В тази игра сте в ролята на херувимче, призвано да спаси света, чиято задача е да открие седем печата. Тези печати трябва да се счупят точно в определено време и едновременно с това да се победи първия от пратениците на ада. За да спаси Земята в Деня на Страшния съд, за Bob, както се казва малкото ангелче, е трудна задача, затова създателите са го надарили с една много, ама много рядка способност. Концепцията на играта, която напомня за OMIKRON: THE NOMAD SOUL, е в редуването на действащите лица, които са 60 на брой. Което пък значи десетки часове игра.

Rune

Играта се подготвя от почти неизвестната фирма HUMAN HEAD STUDIOS (поотделно нейните членове са правили HERETIC, HEXEN, TAKE NO PRISONERS и MAGE SLAYER, така че хич не са начинаещи). Дистрибутор е GATHERING OF DEVELOPERS. Сюжетът се развива в средновековния свят на викингите, които някой (или нещо) избива. Младият викингски боец Ragnar след многобройни битки с всякакви чудовища трябва да открие тайнствената сила, която изтребва неговите другари. RUNE е по-скоро историческа игра, макар че не й липсват и фентъзи елементи от рода на намесата на някой древен бог. Играта използва модифициран engine на UNREAL, а сюжетът е линеен с тук-там някое отклонение за нови оръжия или доспехи. Голямо внимание е обърнато на автентичността на боевете, особено на близките. Те изглежда ще бъдат решени като в DIE BY THE SWORD - можете да отсечете всеки крайник на противника, дори главата. RUNE се очаква през лятото на 2000 г.

Arena AD

Макар че ARENA AD се подготвя от авторите на CARMAGEDDON (фирмата SCi) и носи такова име, в играта няма никакво мачкане на пешеходци. Действието в ARENA AD се развива през 97 г. от н. е., а вашата задача е в ролята на роб-гладиатор да спечелите колкото може повече пари. За да си купите после с тези пари свободата. Парите печелите като побеждавате своите съперници на гладиаторската арена. Ето тук авторите от SCi вече не са издържали и отново са развихрили перверзната си фантазия - специален бонус получавате, ако например пребиете до смърт противника си със собствения му откъснат крак или ръка. Самият вие ставате в играта все по-силен и по-могъщ. Естествено, всички рани са реалистично показани, а изборът на оръжията - голям. ARENA AD излиза към края на годината

SWAT 3

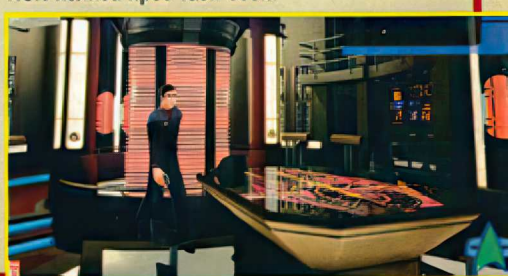
SIERRA STUDIOS подготвя третата част на играта SWAT с подзаглавие CLOSE QUARTERS BATTLE. Интересно за серията SWAT е, че ако наредите трите игри една до друга, направо няма да кажете, че са свързани по някакъв начин. Първата е нещо като интерактивен филм. Втората е real-time-стратегия, при която, за съжаление, по-важно е супербързото кликане с мишката, отколкото координирането на вашите герои. SIERRA обещава, че третата серия е такава, каквато трябва - 3D-екшън-стратегия от типа на RAINBOW SIX. Вие сте шеф на групата SWAT, трябва да се въоръжите и по-късно, начело на една петорка, да освобождавате заложници, да ликвидирате терористи, религиозни фанатици и всякакви опасни престъпници, с каквито Лос Анджелис бъка през 2005 г. Авторите залагат на реализма на играта. Оръжията действат като истинските; с някои дори може да се пробиват стени. В играта има стратегически "помагала" от рода на заслепяващи гранати или огледало, което да мушнете зад ъгъла и така да стреляте по скритите терористи. SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE излиза в края на 1999 г.

Soldier of Fortune

На много геймъри не им харесва, че в 3D-екшъните реализмът е твърде никакъв. Гръмнеш примерно някого в крака един-два пъти, а онзи вземе, че гушне босилека. Фирмата RAVEN SOFTWARE е решила да отстрани тези недостатъци в новата си игра SOLDIER OF FORTUNE. Тук вие сте наемник, който по поръчка убива или унищожава имуществото на конкурентите. Оръжията действат реалистично - engine-ът отразява дори такива неща, като влиянието на скоростта на вятъра при стрелбата със снайперска пушка. Можете дори да избиете с куршум оръжието от ръката на противника си. SOF е основана върху енджина Quake 2, допълнен със собствената система raven ghoul. Точно тази система осигурява реалистичните движения на героите. Играта поддържа и технологията S3TC. SOF излиза в края на 1999 г.

Star Trek: Insurrection

Над INSURRECTION работи фирмата PRESTO STUDIOS, която се беше захванала да прави за ACTIVISION играта BENEATH, но после нещо работата се разсъхна. Във всички случаи INSURRECTION я очакват светли бъднини, защото такава е май съдбата на всичко по лиценза на Star Trek. Играта е по едноименния филм и започва там, където филмът свършва, и по-точно - година по-късно. Вие, в ролята на Sovok, току-що произведен в Академията офицер, трябва да разберете какво тайнствено има на планетата Ba`k, от която толкова много се интересуват ромуланите. Като графика играта малко прилича на GRIM FANDANGO или на RESIDENT EVIL, т.е. очакват се прекрасни и детайлни пейзажи. По оригинален начин се решават загадките - за пръв път е възможно да се съветвате с Dat или Picard чрез комуникатор. А по естествен начин са вписани филмови сценки с истински актьори. INSURRECTION излиза през тази есен.



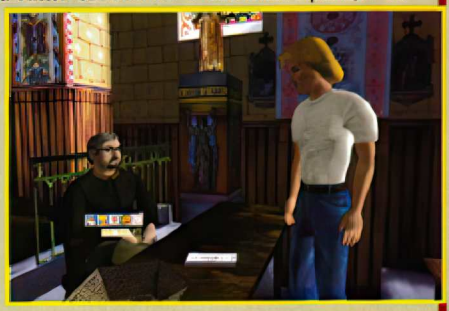
Tribes Extreme

Над тази игра работи фирмата DYNAMIX. Това е продължение за сингълплеър на STARSIEGE TRIBES и то на същия engine. Първата TRIBES беше само за мултиплеър, а новата игра съдържа нива, в които се биете срещу компютърния противник, както и мисии, в които има двубои между създадена от вас група и група, ръководена от изкуствения интелект. В сингълплеъра можете да изпробвате различни стратегии и управления върху своите подчинени - затова DYNAMIX не само са разширили съществуващите мисии, но са добавили и тренировъчни. Разполагате с кампания от три части, в която се биете срещу griever-ите, космически пирати, унищожили вашето племе. В първата мисия сте с по-слаби оръжия, но в по-нататъшните вече имате мощни оръжия и повече бойци. Всеки ваш войник може да получава отделни задачи и въоръжение. TRIBES EXTREME става за игра по Интернет и в мрежа. Съдържа и няколко официални мисии, в които да се катерите нагоре по световната класация. Играта излиза през тази есен.

Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Sierra Studios/Sierra Studios

Действието на третата серия на успешния хорър се разиграва в селцето Rennes le Chateau, в красива френска провинция, където Gabriel, герой и на предишните две игри, е поканен от кралски потомък, който досега е нямал наследници. Както по-късно се оказва, поканата за гостуване в семейното имение на рода Ritter съвсем не е светска. Принцът се страхува за съдбата на своя току-що роден син, който може да стане жертва на старо проклятие. За разлика от предишните две игри, където вие, в ролята на Gabriel, се борехте с вуду-духове и върколаци, сега ваш противник е вампирска секта. Затова отсега се запасете с чеснови глави.



Throne of Darkness

Тази RPG ще бъде издадена от фирмата ACCLAIM през пролетта на 2000 г., а в момента се разработва от CLICK ENTERTAINMENT. Фирмата автор е основана от хора, работили навремето в BLIZZARD над славната DIABLO. Сюжетът се развива в средновековна Япония с цялата й тайнствена митология. Геймърът в ролята на владетел управлява седем самураи (до четири в една група) и с тяхна помощ се бори срещу господаря на мрака и неговата армия от сенки. Всеки самурай има свое минало и свои качества - нинджа, стрелец с лък, боец с меч и т.н. THRONE OF DARKNESS комбинира в едно сингълплеър и мултиплеър. Щом геймърът победи своя зъл враг, веднага сяда на неговото място и на страната на армията на сенките се бори срещу останалите - по Интернет или по локална мрежа.

Alone in the Dark 4

Първата игра от тази поредица преди време беше сред най-добрите и се смяташе за крачка напред в играло отношение. Но в следващите серии концепцията остана същата и третата игра дори е просто трепане на чудовища. Сега обаче изглежда нещата са малко по-други, защото играта я прави специално създадената за целта фирма DARKWORKS. Основният замисъл се очертава да бъде страхът. Главният герой държи факла, която едва-едва осветява пространството около него, пречи му да се бие и може да изпадне от ръката му и да изгасне. Толкоз. От фирмата не издават нищичко и явно ще чакаме до следващата година - някъде в началото й ще научим повече, а в края й ще дойде и самата игра.

Oni

В този екшън-адвенчър главната героиня Konoko стреля и използва източни бойни изкуства. Konoko е полицайка, елитен агент от специална група, създадена за да ликвидира мафията. ONI в началото изглежда като класическа игра на полицаи и престъпници, но после става ясно, че съдържа и много японски мистицизъм - Konoko открива в своето минало духове, бори се сама със себе си, разбира, че наоколо няма хора, на които може да се довери... Тя не само разполага със страхотни оръжия (за които понякога трудно намира боеприпаси), но действа и с голи ръце. В играта има PRG-елементи: героинята постепенно се усъвършенства и усвоява нови удари. Цялата тази история ще видим през зимата, а дотогава да стискаме палци на фирмата BUNGIE.

Gothic

Тази игра се подготвя от германската фирма PIRANHA BYTES и трябва да съчетава в себе си простичкия стил на управление на TOMB RAIDER с обема и продължителността на класическа RPG. Дори като сюжет GOTHIC е много близка до RPG. Страната е нападната от огромни орди джуджета, а ковачите не смогват да правят непрекъснато нови оръжия. В железните мини копаят затворници, но може ли човек да им вярва, пък и колко мъже трябва да ги охраняват, вместо да се бият на фронта. Тогава се решава каторжниците да бъдат затворени с вълшебен щит, който да не им позволява да се измъкват навън. Вие, в ролята на току-що осъден нещастник, сте затворен в един от тези "трудови лагери". В играта можете да избирате измежду четирима герои: боец, убиец, магьосник и телепат. Попътно срещате около 200 персонажи, всеки с личен живот и собствен характер. Светът на GOTHIC е много активен - ако някой невъоръжен намери на земята оръжието, което преди това сте оставили, той просто го взема. И като начин на воюване играта е простичка: с левия клавиш на мишката замахвате с оръжието вляво, с десния - вдясно. Както твърдят авторите на играта, десет клавиша от клавиатурата са достатъчни за управлението. Фигурите могат да си подобряват качествата - стигате до определено ниво на боевете и хоп, вече сте научили ново движение с меча или пък го въртите по-бързо. GOTHIC изглежда добре, но малко смущаващи са жестоките изисквания към хардуера - поне P2/300. Играта ще се появи на пазара до края на март 2000 г.

Close Combat IV

Продължението на CLOSE COMBAT 3, една от най-добрите realtime-стратегии за Втората световна война, практически изглежда по същия начин, но действието се развива не на Източния, а на Западния фронт - битката при Ардените. Друга е този път и фирмата разпространител. Явно авторите от ATOMIC GAMES нещо не са се разбрали с MICROSOFT, та дистрибутор сега е MINDSCAPE. В новата игра можете да използвате и самолети - бомбардировачи и изтребители. Германците имат и специални бойни единици, преоблечени в униформи на западните съюзници. CLOSE COMBAT 4 трябва да се появи в края на 1999 г.

-GM-

Точно преди година Време в брой #5 на Master Games пуснахме на цели три страници рецензия за FINAL FANTASY 7 и й дадохме върховата оценка 10/10. Тази великолепна игра беше продадена по целия божи свят в шест милиона екземпляра - ни повече, ни по-малко - и надмина и най-храбрите очаквания на своите създатели и дистрибутори. През февруари 1999 г. в Япония се появи най-новото конзолно братче в поредицата - FINAL FANTASY 8. И още през първия ден бяха купени, колко мислите парчета? Три милиона! От които един милион платени предварително! Шаш, направо да луднеш!

Феноменалният успех на сериала от вече осем игри може да е изненада за мнозина теоретици, но безспорното е, че тази сага привлече вниманието към най-важното нещо при създаването на игрите - към основните принципи на тяхната игралност, тяхната playability, както се казва на английски. И за да откреснем онези "теоретици", които и до ден днешен не са проумели японското схващане за RPG (Role Playing Game), нека да се знае, че поредицата FINAL FANTASY (а нейните корени стигат чак до времената на осембитовите конзоли) изобщо не е замисляна като чисто RPG. Обратното, жанрът Role Playing Games е използван като носител на нарочно замислен, силно романтичен и епичен сюжет, който по своята форма, дълбочина и изпипани отличителни черти на отделните действащи лица няма с какво да бъде сравнен в днешното производство на игри.

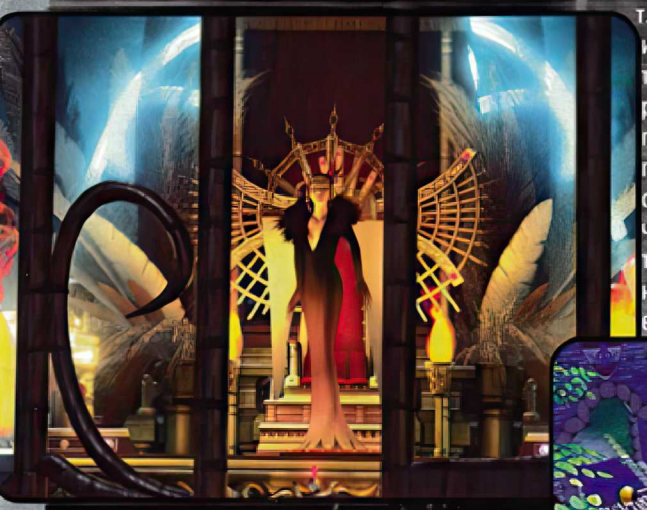
Всяка игра от поредицата FINAL FANTASY е неповторима и няма нищо общо с предшествениците си (освен техническата обработка, разбира се). Всяка среда, всяка фигура е уникална с изключение на някоя, оставена по-скоро като напомняне, като намигване, като шегичка (например водната змия Leviathan). Геймърската истерия около FINAL FANTASY с помощта на Интернет с всяка година придобива все по-големи мащаби. С повече упоритост човек може да открие купища web-страници със стотици и хиляди картинки и artwork-и, с музикални мотиви, със skin-и за WinAmp или среди за Windows.

Японската фирма SQUARESOFT (основана през 1989 г. със седалище в Токио, с филиали в Хонолулу, Лос Анджелис и Лондон, с 1200 заети в нея лица) е сред най-големите компании за компютърни забавления и особено за видеоигри. Световна известност й донесе FINAL FANTASY 7 - първоначално създадена за PlayStation, а по-късно "гръмнала" и при PC "под диригентската палка" на фирмата EIDOS INTERACTIVE. Успехът на FF7 подтикна японската фирма да потърси партньор, за да се втурнат заедно да завладяват пазара на игри за персонални компютри. Такъв партньор се оказа известната компания ELECTRONIC ARTS, а новата обединена групировка логично започна да се нарича SQUARE ELECTRONIC ARTS. И тъкмо благодарение на тази нова фирма геймърският свят може да се надява някъде около коледните празници на 1999 г. да започне да бичи на своите PC-та FINAL FANTASY 8.

Фантастичен сюжет

Главен герой в играта е Squell Leonhart, студент в Garden Academy и новоизлюпен член на елитната единица SeeD. Garden Academy е частно военно училище, намиращо се на големия остров Balamb, който донякъде прилича на Австралия. Студентите в академията (на възраст от 6 до 19 години) през последните пет години на обучението си държат изпити, след което получават законното право да използват магии. А най-талантливите абсолвенти отиват в Корпуса на мира SeeD, действащ на различни места, където условията са доста екстремни. Светът, в който се набъркват частите на SeeD, живее общо взето тихо и мирно, но все възникват някакви конфликти, които корпусът трябва да унищожава тутакси и в зародиш. ***Сюжетът на играта започва*** със срещата с момичето Rinoa Heartilly на банкет по случай новия набор в Корпуса. Самотният Squell Leonhart се влюбва в девойката от пръв поглед и я кани на танц. Доста покъсно нашият герой ще разбере, че наглед крехката и тайнствена девойка е командир на партизанската групировка Forest Owls, воюваща срещу народа на Galbadia. Президентът на Galbadia вече коварно е окупирал съседната Dole, а после е обявил война и на всички стра-

ни наоколо. Според всеобщото мнение зад всичко това стои прастарата магьосница от ориентален произход Edea. На Squell и неговата бойна единица се възлага да обезвредят въпросната магьосница. Задачата обаче усложняват заклетият враг на Leonhart Seifer Almasy (от когото Squell носи белег на лицето си) и двамата му верни помощници Raijin и Fuujin. Друго важно действащо лице в играта е Laguna Loire, бивш боец, сега известен репортер. Интригата се заплита още повече, когато между Squell, Rinoa и Laguna възниква типичен любовен триъгълник, в който девойката се чуди дали за предпочитане е младостта на Squell или жи-



тейският опит на Laguna.

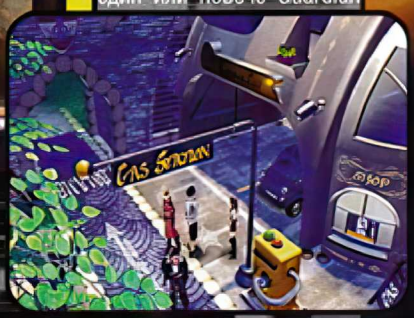
Фантастични двубои

В сравнение с предишната игра тук не се очакват някакви принципно нови промени. Битките са пак в реално време и в напълно триизмерна среда. По-сериозни изменения има при враговете и лимитите. Първите през цялото време на играта се усъвършенстват и придобиват нови качества, умения и вълшебства, което значи, че трябва винаги да сте нащрек и да не забравяте да следите дори и по-слабите си противници. А изменящите се лимити изискват винаги в точ-

ния момент да натискате точния клавиш.

Фантастична магия

Във FINAL FANTASY 8 тя е преработена основно. Само по себе си никое действащо лице не може да извиква вълшебства. Въведена е чистак новата заповед "Draw" - с нейна помощ можете да печелите по време на битките вълшебства "от враговете". Тоест вълшебството е превърнато във въображаем предмет, който трябва да си придобиете. А количеството и качествата на вълшебствата са право пропорционални на качествата на съответното действащо лице. ***Нещо съвсем друго*** в това отношение са т.нар. Guardian Forces, които могат да извикват материите (вижте рецензията за FF 7 в #5 на MG). Те са многобройни, но лесно нараними, затова се грижете за тях, както трябва. По принцип определени Guardian Forces са свързани с определен герой. Отначало всички ваши герои имат в менюто си за бой само заповедта "Fight", но след свързването си с един или повече Guardian



Forces започват да придобиват нови и по-добри способности. Ако искате да се свържете с някой Guardian Force по време на битката, избирате съответната команда и трябва броене отзад напред, в края на което получавате мечтания от вас ефект. По време на този процес всички атаки са насочени точно срещу беззащитния Guardian Force, на когото (с течение на времето) точките намаляват чак до евентуалната му смърт. Но спокойно, навсякъде има магазини, където можете да купувате за своите питомци "Healing Potions" или "Phoenix Downs". А можете да купу-

вате и за самия себе си...

Фантастични миниигри

И тук, както в предходните серии на FINAL FANTASY, си ги има. ***Първата миниигра е игра на карти,*** при която победителят може да вземе от тестето на съперника всяка карта. Естествено, това не е самоцелно: различните карти по различен начин подобряват вашите качества, оръжия, умения и други такива. Тази миниигра е широко разпространена в FF 8, така че можете да си играете с всеки, когото срещнете по

път и над път. ***Втората миниигра представлява*** нещо като виртуален живот от типа на тамагочи. Отначало слабият Guardian Force - Chocobo на име Boco, благодарение на картата за памет изживява своите собствени приключения на PocketStation от фирмата SONY и печели способности, които после използва в главното действие. Което като идея е много интересно, дори може да се каже, че е интересен проблем за PC.

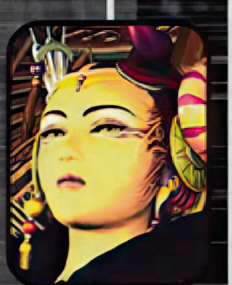
Фантастична графика

Макар че SQUARESOFT използва същия енжин като при предишните си игри, от визуална гледна точка новият продукт изглежда направо фърст. Не преувеличавам! Първоначалният комиксов mango-стил, типичен и любим на япон-

TOP NEWS

ците, е заменен с по-изтънчен европейски стил - най-вероятно заради "белите" пазари. Силно полигонните действащи лица, покрити с невероятно детайлни текстури, са включени в двуизмерни предварително рендирани background-и. А се твърди, че PC-версията ще има и повишена разделителна способност. ***Преходите между интерактивния режим*** и FMV-честотите са на места почти незабележими. Високото им качество, както и съвършеният Motion Capturing категорично подсказват, че си имаме работа с най-доброто, което някога е създадено за видеоигра, респективно за компютърна игра. Ако някой се съмнява в това, нека да види сцената на танца на Squall и Rinoa на тържествения банкет.

Squaresoft / Square EA
Продължение на най-успешното RPG за Всички Времена. Обширна романтично-епична история



Най-важните действащи лица:

1. Squell Leonhart

Възраст - 17 години. Ръст - 177 см.
Любимо оръжие - GunBlade
Squell е миролюбив човек с каменно покерджийско лице. Притежава уникалния меч GunBlade. Когато е в неговите ръце, Squell живва и става по-общителен. Може би е малко самотен (според авторите на играта трудно се сприятелява). Като личност прилича малко на Cloud от FF 7. Носи странна висулка с особен мотив, приличащ на Griffin.

2. Laguna Loire

Възраст - 27 години. Ръст - 180 см.
Любимо оръжие - n/a
Също като Squell и Laguna е чувствителен герой. Знае какво е любов, но винаги изпълнява и задълженията си. Според авторите е оптимистична и енергична личност, но която останалите обичат да се доверяват. В началото на всяко важно събитие в играта той се присънва на Squell. Знае се, че е бивш войник и настоящ журналист.

3. Zell Dincht

Възраст - 17 години. Ръст - 167 см.
Любимо оръжие - Glove
Zell е постъпил в Garden Academy на 13-годишна възраст, защото иска да стане велик воин като своя дядо, на когото винаги се възхищавал. Zell е честен, откровен и добре се вписва във войнишкия стереотип. Често изпада в лошо настроение, но това никак не го безпокои. Израснал е в богато семейство и затова понякога е несериозен.

4. Seifer Almasy

Възраст - 18 години. Ръст - 188 см.
Любимо оръжие - GunBlade
Seifer е загадъчна фигура, командир на Единица В (група кандидати за Корпуса на мира SeeD, към която принадлежи и Squell). Талантлив, проблематичен и неприятен главно заради презрителното си отношение и нежеланието да изпълнява заповеди. Въпреки това в него има нещо достойно. В играта най-накрая се присъединява към злата магьосница Edea и става, както сам той казва, неин рицар.

5. Rinoa Heartilly

Възраст - 17 години. Ръст - 163 см.
Любимо оръжие - Blaster Edge (нещо като бумеранг)
Rinoa е весело момиче със силни чувства и твърд дух. Откровена е и не се страхува да изразява свободно емоциите си. Винаги се държи наравно с другите. Понякога е малко плаха и изпълнена със смесени и объркани чувства. Принцеса на резидентната група Timber Owls.

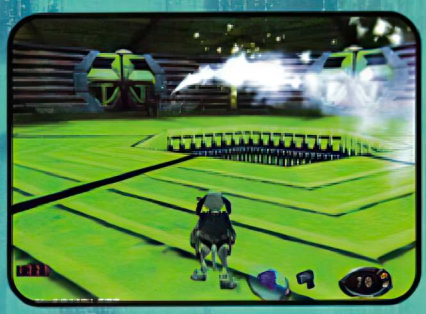
6. Edea

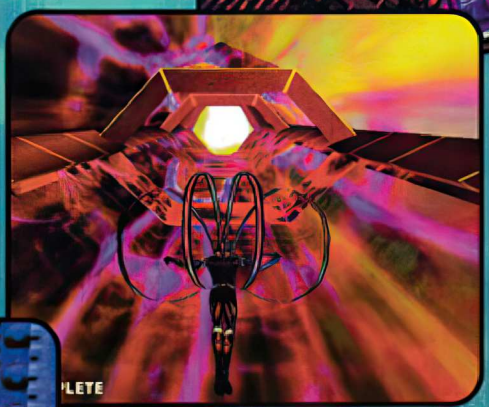
Възраст - n/a. Ръст - n/a.
Любимо оръжие - n/a
Това е магьосницата от древни времена - враг на Squell и неговите приятели. Въпреки че е магьосница, все пак си е жена, при това лесно ранима. Може да пренася силата си върху друга личност, която обаче така да бъде погълната от наплива на енергия, че напълно да се промени.

7. Quistis Trepe

Възраст - 18 години. Ръст - 172 см.
Любимо оръжие - Chain Wip
Въпреки младата си възраст, тя вече е инструктор в Garden Academy. Нейните ученици я наричат "Trepe Teacher". Благодарение на своите превъзходни бойни умения се е записала в Академията още на 10-годишна възраст. Пет години по-късно вече постъпва в редиците на SeeD.

MDK 2





Сигурно помните, че през юни (тази година) вашето списание Master Games се представи на годишното компютърно изложение в София със страхотен щанд, на който можехте да изпробвате най-новите световноизвестни игри. На същото това изложение направихме анкета сред посетителите, като ги питахме какво означава съкращението MDK. Знаете ли що за отговори получихме? Малките геймърчета **хабер си нямаха**, за какво става дума. Татковците им споменаваха нещо за **Медо-Добивен Комбинат.** По-напредналите геймъри **знаеха**, че това е известна екшън-игра. Единствено нашият редовен читател Петър Ташев можа да разтълкува загадката: **Murder-Death-Kill.** Това си е чиста проба американски полицейски термин. И понеже в САЩ жестоките цензори добре знаят това, първата игра, предложена под наименованието MURDER-DEATH-KILL, получава забрана да се яви на пазара с подобно име. Но съкращението MDK все пак остава благодарение на факта, че производителите от фирмата SHINY ENTERTAINMENT тарикатски успяват да убедят цензорите, че става дума за първите букви на тримата главни герои в играта - Max, Dr Hawkins и Kurt Hectic. В крайна сметка играта получава карт бланш и поема своя път към магазините и клубовете. За тази първа MDK може да се каже, че е великолепна в играло отношение, с безброй идеи, много майтапи и страхотна снайперска оптика, дотогава неизползвана в компютърните игри. **С изработката на новата MDK 2** сега се занимава суперуспешната фирма BIOWARE (нейна е BALDUR`S GATE), със силната подкрепа на предишния производител SHINY. Майсторите от BIOWARE запазват всичко най-готино от първата игра: чудатостите, сюрреализма и дори почти "филмовия" й вид. В MDK 2 има 9 огромни нива, фрашкани с детайли, визуални ефекти и много, много драматизъм. И никакъв мултиплеър - всичко зависи от уменията и усилията на геймъра-индивидуалист. **Това изобщо не значи,** че играта е скучна и еднообразна. Напротив - за разлика от първото поколение MDK, сега можете да играете на страната на всеки от тримата главни герои и от този избор зависи характерът на играта, предметите и загадките. Кърт (Kurt), главният герой от предишната серия, отново използва прословутия си парашут и любимата си снайперска пушка. Той обаче има на въоръжение гумени куршуми, с които може да уцели врага, дори когато се е скрил зад някой ъгъл. Доктор Хокинс (Dr Hawkins) пък е шантав човек, на чиято съвест тежи нахлуването на извънземни на Земята и, за да поправи грешката си, се хвърля в битките въоръжен до зъби с всевъзможни силно разрушителни оръжия, между които и малка атомна бомба. А генетично облагороденото куче-психопат Макс (Max) с шест крака (или ръце) и инстинкти на убиец е способно да държи във всяка лапа различно оръжие и пуши огромни пури. **MDK 2 излиза около Коледните празници** и дотогава, братя геймъри, доусъвършенствайте килърските си инстинкти, за да се подготвите за пореден път да отървете злощастното човечество от гадни извънземни.

-GM-

Bioware / Interplay

По-интересно и по-шантаво продължение на легендарния екшън, дело на ония, които направиха най-доброто RPG за миналата година

FREESPACE 2 EXODUS

Преди година най-неочаквано на пистата, по която се състезаваха в най-различни варианти и версии безброй Wing Commander-и и X-Wing-и, изскочи играта CONFLICT: FREESPACE. И моментално този новак сред космическите симулатори спечели много фенове със страхотното си управление и гениалния дизайн. Сега май и по-малкото му братче (доколкото мога да преценя от първите версии, които фирмата дистрибутор INTERPLAY разпрати по списанията, включително и в Master Games) с нищо не е по-лошо от първата игра.

Действието във FREESPACE 2 се развива трийсетина години след Голямата война (The Great War). Хората и васуданите (приятелска извънземна раса) са сключили помежду си договор и са създали Галактичен терано-васудански алианс (GTVA). Но шираните (вражеска, отвратителна насекомоидна раса) в онази война не са унищожени до крак. Сега те се завръщат още по-бесни и по-добре въоръжени от преди. Към тях са се присъединили още няколко човешки свята и са основали Неотерански фронт (NTF), който иска да се отцепи от алианса GTVA. Както се казва, гнусни сепаратисти, но разполагащи с голяма флотилия от кораби. *Още от пръв поглед върху новата игра* става ясно, че авторите са запазили системата на управление. HUD-режимът не е пипнат и отново перфектно ви информира за най-важното, което става на екрана. Отново командвате wingman-ите - както отделни изтребители, така и цели ескадрили. Можете да издавате разни команди: и задължителната "атакувай целта", и по-рядката "разоръжи целта", и дори "парализирай целта", нещо особено полезно, когато някой кораб се опитва да ви се измъкне. *Ако и останалите мисии във FREESPACE 2* са като тези, които изпробвах, сигурен съм, че играта ще си струва. За съжаление, в пълната версия мисиите са само 30, което е доста по-малко от 50-те в X-WING ALLIANCE. Вероятно ще има датадиск с допълнителни мисии. Пък и нали по-важно е качеството, а не количеството. Лично на мен мисиите във FREESPACE 2 ми изглеждат по-реалистични и с по-добър дизайн, отколкото в другите космически симулатори. Един пример - отбраната на някой обект пред вражеските атаки е практически невъзможна (такава задача забелязах само в една от деветте мисии, до които имах достъп). Ако все пак случайно получите заповед да пазите своя кораб, веднага долитат поне стотина вражески изтребителя и два огромни кораба, които ликвидират защитавания от вас обект за около трийсет секунди, а после се нахвърлят и срещу вас. Рапортът ви, че мисията е провалена (mission failed), се приема с разбиране от върховното командване и никой няма да ви прати на военен съд, защото сте изгубили няколко кораба заедно с екипажите им. *Във всяка мисия става по нещо неочаквано.* Може да долети приятелски кораб, но може и вражески. Може вашият командир да ви заповяда да проследите и унищожите цел, за която изобщо не сте предполагали, че съществува. И т.н. и т.н. Огромна изненада например е първата поява на Colossus, който неочаквано изплува от хиперпространството в разгара на битката за космическа станция, която корабите на NTF се опитват да унищожат. Вашите wingman-и първи надават ужасени крясъци: "Какво е това?". А по гърба ви потичат вадички студена пот, защото не знаете дали този дълъг цели четири километра Colossus е от "вашите", или от "чуждите". Изненади да искате... Ето друг пример. Получавате заповед да ликвидирате склад на неприятеля - задача, повече от скучна; само си стоите и стреляте по контейнерите. Да, ама веднага след това командването ви праща да проучите каква е онази точка там на

ГОЛЯМАТА война става ГРАЖДАНСКА

радара. Приближавате се до небесното тяло и установявате, че от него излизат сини светлини и стърчи някаква конструкция. Миг по-късно астероидът, този камък нещастен, започва да стреля по вас. Отвръщате, естествено, на стрелбата и правите камъка на малки парченца, от които обаче неочаквано се пръква кораб на сепаратистите от NTF с цял адмирал на борда, опитващ се да се измъкне (и ще се измъкне) в хиперпространството като мокра връв. *Действието в някои мисии става в мъглявини*, където човек не вижда и носа си, а вражеските изтребители не могат да бъдат засечени от радарите. Разбирате, че ви нападат, чак като ви светне иконката, че към вас е насочена ракета. Графиката на мъглявините е изпипана перфектно, а илюзията за непрогледна мъгла е съвършена. *Интересна черта на FREESPACE 2 е разхищението на човешкия живот.* Невероятно количество корабимайки (и ваши, и чужди) се взривяват, а на всеки от тях има екипаж от поне пет хиляди души. Които отиват по дяволите, защото спасителни лодки няма. Срещу един шиванси крайцер, да речем, вашето командване, без да му мигне окото, противопоставя пет-шест крайцера, т.е. 30-35 хиляди души екипаж, чиито замразени трупове после дълго се отразяват по стъклата на кабината на вашия изтребител. А адмиралът на сепаратистите най-хладнокръвно изпраща на сигурна смърт дори личния си екипаж. Корабите-майки са огромни и си личи от пръв поглед, че могат да носят в себе си десетки по-малки кораби. Например Colossus на GTVA в очакване на сблъсък с Repulse на NTF в последната мисия на кампанията съобщава: "Да се освободят палуби от номер 400 до номер 1200!" Това не са плоски консервни кутии, а бойни единици с ракетохвърлачки, лазерни кули, сензори, мотори и какво ли още не. Майтап с големите кораби няма - Colossus унищожава по-малките кораби на NTF ей тъй, между другото, с лъчи, които ликвидират врага най-много на втория или третия път. Аз лично заплатих с живот грешката, че зеленият цвят не означава "премини", а "мигновена смърт" - застанах на пътя на Colossus и само две хилядни от секундата бяха достатъчни, за да ме усмърти зеленият му лъч. *В повечето космически симулатори вие обикновено сте в ролята на супермен*, срещу когото летят като мухи поне десет пъти повече врагове, но с няколко чукания по клавиша fire оставате завинаги безсмъртен (освен ако не извършите някоя голяма дивотия). FREESPACE 2 рязко се отличава от тази концепция на игра. Тук сте в ролята на мухите и вашите атаки срещу вражеския кораб-майка са равни на самоубийство. Лъчите, с които големите кораби разполагат, убиват от километър и половина и ако случайно оживеете след някое нападение, при втората атака мерачите на вражеските лазери вече са много по-точни. Същото се отнася и за шиванските изтребители, които са страшно опасни, макар че са останали на въоръжение още от Голямата война.

Никак не е лесно да свалите Manticor, когато зад гърба ви се е лепнал друг и само дебне да ви превърне в прахоляк... *В играта има нови оръжия*. Военната промишленост не е проспала изминалите трийсет години и сега сте далеч по-добре въоръжени. Освен споменатия изтребител Perseus, имате и специалната ракета TAG, която се "залепва" за кораба на неприятеля, след което по-лесно да се прицелите в жертвата. Друга новост е системата AWACS, която подобрява работата на сензорите ви при битките в мъглявините. *В играта има и FRED 2 (FReespace mission EDitor)* - редактор, с който да си създавате нови мисии. От картинките личи, че графиката ще е чудесна. За озвучаването нямам думи. И какво остава? Трениране първата FREESPACE, за да не се издъним във втората като новобранци.

Volition Inc. / Interplay

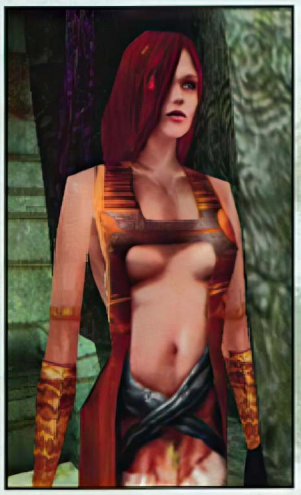
Дата на излизане: зимата на 1999/2000 г.

-GM-

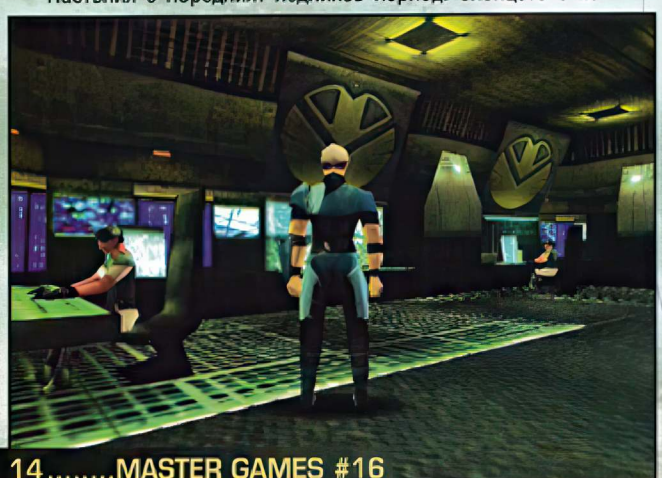
Както изглежда, всичко ще е великолепно, но нека все пак изчакаме до зимата. А дотогава и програмистите, и дизайнерите имат много работа с оптимизирането на engine-а, с дизайна на новите мисии, с новите оръжия. Освен всичко друго, те обещават и гигантски шесткилометров боен кораб Juggernaut - десет пъти по-голям от Lucifer в първата игра. Juggernaut е с 80 лазерни кули и аз отсега се чудя и мая как ли ще става неговото унищожаване.

OMIKRON

СТРАННИ ХОРА СА АНГЛИЧАНИТЕ. УЖ НЕ ОБИЧАТ МНОГО-МНОГО ФРАНЦУЗИТЕ, А ВЪВ ФУТБОЛНИТЕ ИМ ОТБОРИ ИГРАЯТ ЕДНИ ОТ НАЙ-ДОБРИТЕ ФРЕНСКИ ФУТБОЛИСТИ, КОИТО МИНАЛАТА ГОДИНА СТАНАХА СВЕТОВНИ ШАМПИОНИ. МИСЛЕХ СИ ЗА ТОВА, РАЗГРЪЩАЙКИ ПРЕСТИЖНОТО БРИТАНСКО СПИСАНИЕ PC ZONE, КЪДЕТО Е ЗАДЕЛЕНО МЯСТО ЗА ИГРАТА OMIKRON: THE NOMAD SOUL. С РАЗРЕШЕНИЕТО НА АВТОРИТЕ - ФРЕНСКАТА ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛ QUANTIC DREAM И ФИРМАТА-ДИСТРИБУТОР EIDOS INTERACTIVE, СПИСАНИЕТО ПУБЛИКУВА КАРТИНКА ОТ ИГРАТА: ЕДНО ОСЪДНО ОБЛЕЧЕНО ДЕВОЙЧЕ. А В СТАТИЯТА Е ОТДЕЛЕНО КОЛКОТО МЯСТО ЗА САМАТА ИГРА, ТОЛКОВА И ЗА БЮСТА НА МОМИЧЕТО. НО СИ Е АБСОЛЮТНО ПРАВ АНГЛИЙСКИЯТ РЕДАКТОР - И ДВЕТЕ СА ВЕЛИКОЛЕПНИ. ПО-ТОЧНО КАЗАНО, И ТРИТЕ - ДВЕ ГЪРДИ И ЕДНА ИГРА, НАЛИ ПРАВИ ТРИ. А АЗ, ПОНЕЖЕ НЕ СЪМ БРИТАНЕЦ, КОЙТО ТРАДИЦИОННО ИЗПИТВА НЕДОВЕРИЕ КЪМ ВСИЧКО ФРЕНСКО, ГО КАЗВАМ НАПРАВО И БЕЗ ЗАОБИКАЛКИ. ОЧЕРТАВА СЕ OMIKRON: THE NOMAD SOUL ДА Е СРЕД НАЙ-ДОБРИТЕ И ИНТЕРЕСНИ ИГРИ, КОИТО ЩЕ СЕ ПОЯВЯТ ДО КРАЯ НА 1999 Г.



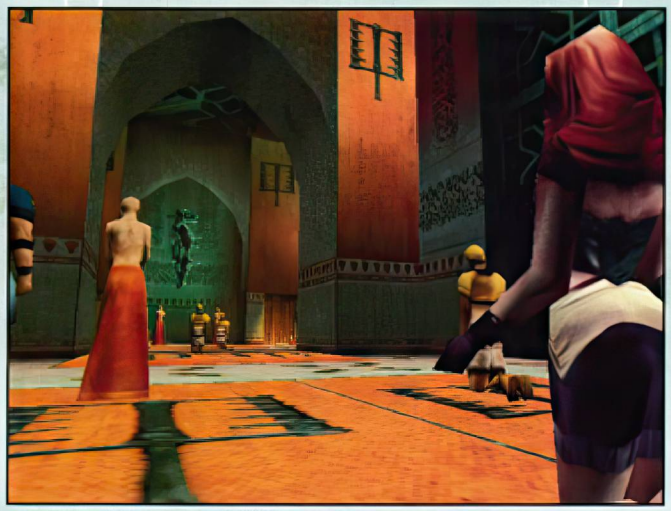
Минало несвършено. Отдавна, много отдавна, този паралелен свят се наричал Phaenon. Демоните от Последния кръг го измъчвали с непрестанни безмилостни войни, а Адските орди на най-могъщия Демон, Astaroth унищожавали всички и всичко, което им се изпречи на пътя. Само един измежду хората проявил достатъчно смелост и хитрост и смазал легионите на страшния Демон. Той носел меча Barakaya'l, в който древните шамани вградили душите си. В жестока битка, продължила седем дни и седем нощи, победил и самия Astaroth. На осмия ден хората намерили безпомощното тяло на Демона, изковали клетка, затворили го в нея и я хвърлили в изстиваща лава. За да остане Демонът затворен там, докато свят светува. А храбрецът на име Kushulainn изчезнал сякаш вдън земя. За него поети започнали да пишат стихове, а певци да пеят песни. Но с времето хората забравили и за единия, и за другия. Само в книгата Nout останали някакви записки, според които умореният до смърт боец бил отнесен от течението на близката река и сега, някъде далеч оттук, очаква друг храбрец да дойде и да поиска вълшебния меч. Едва след това Kushulainn щял да намери вечния си покой. **Сегашно несвършено.** Цялата планета (където се развива действието) е изцяло замръзнала. Настъпил е поредният ледников период. Слънцето е изчезнало и животът на повърхността е невъзможен. Но хората са успели навреме да построят пет огромни града, покрити с гигантски кристални куполи: Omikron, Karamai, Moscoviensq, Sraosa и Yerubabel. Нито един от тях не подозирал за съществуването на другите, защото нямало никаква връзка помежду им. В самия център на Omikron, където започва и свършва тази история, хората са построили огромен дворец, където е настанена системата Ix. Тя управлява целия живот на града. Но идва беда. При ремонтни работи е открито онова, което трябва да остане скрито во веки веков - тъмницата на Astaroth. Слугите на демона веднага се възползват от "услугата", завладяват телата на работниците, след което се разпръскват из целия свят, за да добият колкото може повече души. Душите се събират в огромно хранилище (построено от демоновите слуги), където от техните страдания Astaroth да възвърне изгубената си мощ. След което Демонът да завладее компютъра, управляващ живота на града, и да възвърне изгубената си сила. **Светът на Omikron.** Обществото е в застой. Технологиите са съвършени, хората живеят



НАЧАЛОНАСАГА?

THE NOMAD SOUL

безкрайно удобно, приятно и мързеливо. През ум не им минава, че това е последният стадий в общественото развитие - стадия на упадъка. Триизмерното изображение в играта е развързало ръцете на нейните автори и те са създали свят със свой си живот, в който обаче геймърът разполага с абсолютна свобода. Свободата е основата на всичко в тази игра. Може да изследвате всяко помещение във всяка сграда на всяка улица в огромния град. Уличното движение се подчинява на Правилник за движение по пътищата: превозните средства дават предимство на пешеходците и спират на светофарите. Хората ходят на работа, пазаруват, грижат се за семействата си, спят... Денят и нощта във футуристичния град се редуват, както е в истинския живот. OMIKRON: THE NOMAD SOUL е 3D-екшън-адвенчър и съчетава най-доброто от двата жанра. Играта предлага такава свобода, че понякога зарязвате сюжета и се съсредоточавате само върху проучванията, разговорите с жителите на града, управлението на транспортните средства и т.н.

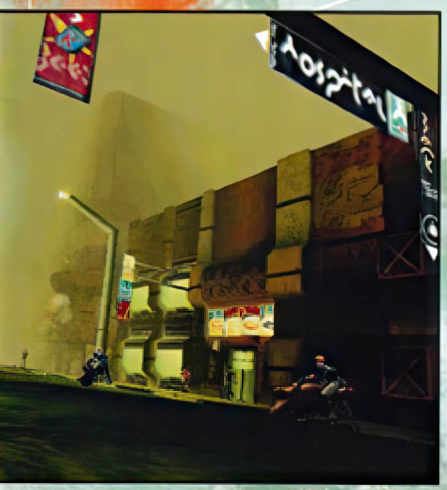


ботка и за PlayStation, във визуално отношение играта изглежда супер. Всички фигури имат съвършен motion capturing (което не е изненадващо). Новото е т.нар. facial motion capture, т.е. анимацията на физиономиите в реално време. Устните се движат точно според изричаните думи, мимиките изразяват настроенията и т.н. А за двубоите авторите твърдят, че са били консултирани от "специалисти по въпроса". Графиката по нищо не отстъпва на игралността. А и французите са известни с чувството си за цветове, осветление, гледна точка... Накрая е ред да спомена и за този IAM, т.е. Intelligent Adventure Manager. В комплексния свят, който са създали, на авторите не им е било по силите да предвидят всяко ваше движение, затова го има този IAM, който внимава всяка ситуация да има своето решение, а всичко останало оставя в ръцете ви. Един пример: заключената врата можете да отключите с ключа, който сте намерили, да я избиете, да я заобиколите или просто да се телепортирате през нея.

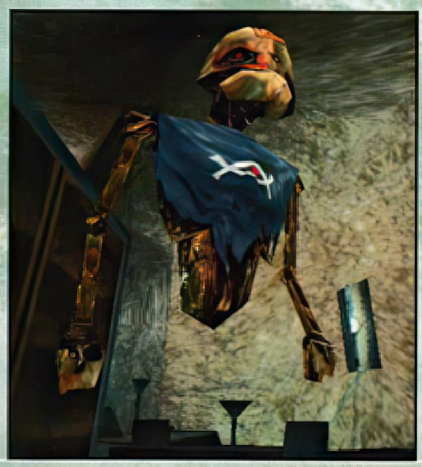
Quantic Dream / Eidos Interactive

Дата на излизане: 10 / '99 г.

-GM-



Основното е т.нар. "виртуална реинкарнация", т.е. превъплъщаването. Ако вашето тяло загине при някое приключение - душата ви се пренася в тялото на първия човек, който ви докосне. Всяка от 50-те подготвени фигури в играта е съвсем различна и по външния си вид, и по своите качества и умения. Но тези нови качества трябва сами да ги откриете, за да ги използвате. В тази посока авторите на играта са насочили всичките си усилия - всичко е изпипано напълно реалистично, а моделите на поведение са съвсем случайни, което придава на OMIKRON: THE NOMAD SOUL великолепие в игрално отношение. Всеки ваш нов характер означава нова среда, ново семейство, нова работа ... .За тази "зрялост" на играта, която личи и от графиката, допринася и нейната интерактивност. Тя превключва плавно между TPS, двубоите и системата IAM (Intelligent Adventure Manager), за която ще стане дума по-нататък. За управлението на вашата фигура ви трябват две ръце, въпреки че двубоите "човек срещу човек" и "човек срещу чудовище", първоначално изработени на основата на TEKKEN 2, са значително опростени. **Енджинът.** Въпреки дребните грешки, идващи вероятно от едновременната й изра-



STAR WARS
Force commander

втори блясък от първата звездна сага

Inhouse / Lucas Arts
Дата на излизане: есен/'99 г.
Realtime-стратегия от света на "Звездни войни" със занимателен сюжет и бойно поле в 3D

Всякакви игри и гледни точки имаше към света на филмовите "Звездни войни"... Но в продукцията на фирмата LUCAS ARTS липсваше realtime-стратегията. Противоречиви са делата на тази фирма през последните години и може би затова на тазгодишното изложение в Лос Анджелис сред най-дискутираните игри, в която авторите явно са вложили усилия и надежди, е STAR WARS: FORCE COMMANDER. Интересът към нея е огромен и всяка нейна стъпка се следи под микроскоп от продуценти, редактори, рецензенти и търговци. Всички, които нещичко са научили или изшпионирали, са сигурни, че този път излиза нещо изключително (за разлика от MASTERS OF TERAS KASI или REBELLION).

По традиция в играта има филмчета между мисиите, от които първата започва на пустинната планета Татуин с издирването на дроидите R2D2 и C3PO, а последната завършва с кулминацията от финала на "Завръщането на джедаите". Малко по малко срещате познати действащи лица от филмовата трилогия, с чийто сюжет играта е хитроумно преплетена, и посещавате места, които са изключително важни за цялото действие (и на филма, и на играта). **Конфликтът** е тясно свързан със сюжета на филмите, което значи, че отново избирате измежду Rebel Alliance и Galactic Empire. Но авторите са подготвили и редица приятно изненадващи промени. **Цялата** игра е в 3D среда, която при употреба на съответната графична карта предлага почти неограничени възможности. Действието на бойното поле следите с плаваща камера, чиито параметри и ъгъл на виждане са произволни. Местностите са разнообразни и пресечени. Стръмнините са непреодолими за тежка бойна техника, но пък нямате проблеми при преодоляването на пълноводни реки. Особено интересни са горите, в които спокойно можете да се загубите с вашите бойни единици - като Стас и Нели в джунглата. **Няма** resource management, при който целта ви е ту да добивате злато, ту нефт. Единиците идват според исканията ви, но в зависимост от броя на спечелените commander points - лек спомен за prestige в PANZER GENERAL. Друга промяна е липсата на любимите напоследък "fog of war", които доста пречат на погледа върху бойното поле. **Има** единици, направо взети от филмовата трилогия, но направени и много промени специално за новата игра (около 40% от всичките). Тук проблемът е по-скоро как да включите новите единици във вече одъртелия 22-годишен свят на "Звездни войни". Общият им брой е 100 - гаранция за сериозността на играта като стратегия. Срещате наземните AT-ST Scouts, Storms Troopers, Rebel Infantry, Snowspeeders, танкове, ракетохвърлачки, бронетранспортьори и дроиди, но и (изненадващо) всякакви модификации на X-Wing-и и TIE-Fighter-и. Колкото повече вашите единици се "отракват" в играта, толкова повече умения и качества придобиват. **В STAR WARS: FORCE COMMANDER** има общо 25 мисии за един играч и 40 мисии за мултиплеър (с поддръжка на TCP/IP и LAN). В тях посещавате Татуин, Yavin 4, Kessel, компютърния комплекс Ruul или Coruscant с неговия леден покров. Особено атрактивен момент е директното ви участие в Battle of Hoth, една от най-увлекателните битки, заснети някога. Задачите са разнообразни: строеж на сгради, превземане и унищожаване на ключови цели и дори изравняване със земята на определени места и пленяване на отделни единици.

-GM-

Кой е Джордж Лукас? *Роден на 14 май 1944 г. в Модесто, щат Калифорния (САЩ). Филмов режисьор, продуцент и сценарист, автор на прочути филми в историята на световната кинематография. Започва да се интересува от кино като студент. През 1966 г. завършва филмовия факултет на University of Southern California със степен "бакалавър на изкуствата". Първият му дългометражен филм THX 1138 (1971) е тъжна SciFi история за роботизирано и антихуманно общество от далечното бъдеще. Вторият му филм "Американски графити" (1973) е трогателен поглед към живота на американската младеж през 60-те години. Следващите четири години от живота си Джордж Лукас посвещава на писане и снимане на "Звездни войни" (1977) - извънземно приключение с разнообразни действащи лица, реалистични извънземни пейзажи и страхотни специални ефекти. Още с появата си по екраните филмът печели огромна популярност и става най-продаваният филм в историята дотогава. По-късно Лукас участва като изпълнителен продуцент на следващите два епизода на трилогията: "Империята отвръща на удара" (1980) и "Завръщането на джедаите" (1983), както и на няколко филма за Индиана Джоунс, режисирани от Стивън Спилбърг.*

WEREWOLF
heart of the gaia
THE APOCALYPSE

въоръжен, зъбат и много опасен

DreamForge / ASC Games
Дата на излизане: есен/'99 г.
Екшън RPG със силен сюжет и engine, наречен Unreal Plus

Върколак (караконджул) ? *Човек, който нощем се превръща във вълк и напада животни, хора и трупове, а през деня отново придобива първоначалния си облик. Някои върколаци променят вида си нарочно, а други само при пълнолуние. Ако бъдат наранени във вълчия си вид, раните си личат и през деня, което може да издаде върколака. Предания за върколаци има по цял свят. В страните, където вълците не се срещат често, мястото им в легендите е заето от мечки, тигри или хиени. Във Франция, особено в края на XVI век, много хора са обвинени, че са върколаци, и са осъдени на смърт. Според някои легенди след смъртта си върколаците се превръщат във вампири.*

Те се крият в най-съкровените дълбини на човешкото съзнание, където властват безконечен мрак, ужаси и кошмари. Те са единствените, които могат да се противопоставят на смъртта. Те никога не стават тленни останки. Преследват ги, измъчват ги душевно и физически, но силите на злото постоянно ги съблазняват. И видяха те Gaia, опустошена и изгорена, а своите приятели - мъртви... И се заклеха, че повече подобно нещо няма да допуснат... Никога! Наричат се Gara и са от най-древния род на върколаците. Сега са тук, за да се борят отново... **Ако отворите** речника за чужди думи, ще прочетете в него какво значи ликантропия. Цитирам. "Медицински термин, възникнал от свързването на гръцките думи lykos (вълк) и anthropos (човек). Означава лудост, при която болният се смята за вълк." Такъв човек в народните преданията е наричан върколак или караконджул. Кажете ми сега, не е ли това благодатна тема за компютърна игра? Благодатна е, та дрънка. И точно затова вече е към края си направата на WEREWOLF: THE APOCALYPSE с подзаглавие HEART OF THE GAIA (Gaia е в смисъл на Земя, на Майка Природа). **В света** World of Darkness са останали само тринайсет (?!) от едновремешните десетки върколашки племена. Сега властват три сили - The Weaver олицетворява реда; The Wyld олицетворява хаоса; The Wrym олицетворява гибелта. Само племето White Howlers (Белите виещи вълци) се осмелява да се бори с The Wrym, но за съжаление тези вълци са пленени в лабиринта Black Spiral, превърнати са в Black Spiral Dancers и са принудени да служат на своите победители. **Вие сте** младият Ryan McCullough, последен пряк потомък на White Howlers и носите дълбоко в себе си стигмата (знак с нажежено желязо) на вашето племе. А какъв сте и какви са способностите ви осъзнавате в мига, в който неизвестни злодеи нападат вашата "човешка" майка и я убиват. Вие оставате да скитате самотен из лабиринта на лондонските улици и улички. И мокър от вечния дъжд да търсите следи от изчезналите далечни предци. **Двайсет** са обширните нива, в които обикаляте из мокрите улици на Лондон, из навяващите скръб древни развалини на Гърция, из джунглата на Амазония, из канцелариите на компанията Pentax Inc. - земното отражение на The Wrym. **Всички** дизайнерски работи са били подчинени само и единствено на сюжета на играта и всичко е изработено в third person, като е акцентирано върху плавното преминаване от един образ и подобие в друг в отделните нива. **В пълен** разрез с митовете и легендите можете свободно да превключвате между човешки, върколашки и вълчи вид. При това в изключително ефектно графично изображение. Всяко "същество" има свои предимства и недостатъци. Човекът използва огнестрелни оръжия, върколакът възстановява нанесените му рани и винаги е във великолепна физическа кондиция, вълкът притежава страхотно обоняние и бързо проследява враговете си. **Оръжията** изпълняват основна роля в играта и авторите са ги подготвили в огромно количество. Само от вас зависи кога и как ще използвате пушки, картечници, огнехвъргачки, ракетомети... Много полезни са сребърните куршуми срещу някои от противниците ви (знаете кои, нали). Сребърен е и легендарният нож, по-скоро меч, наречен Klaive (можете да го използвате само в ролята на върколак). А като вълк ви стигат собствените нокти и зъби. **Вълшебствата** са под формата на "подаръци", т.е. умения, усъвършенстващи бойните ви качества. Наглед приличат на свитъци (както в други RPG-та) и придобиват сила в зависимост от вашия опит. Да изброя някои от тях: Flame Spirit, Seed of Gaia, Razor Claws, Frost Klaive... **В графиката** авторите най-много са се потрудили над смяната на образа на вашия герой. Тези превъплъщения стават в реално време и са много впечатляващи. Първоначалният engine на UNREAL, избран за играта, не позволявал това и се наложило да се измисли друга техника. Тази система, Unreal Plus, се състои в използването на сложен алгоритъм, който взема всяка отделна точка от първия образ, изчислява нейното място в новия, а после прокарва между двете точки въображаема линия. Тоест превъплъщенията са изчислени и не се стига до пренатоварване на процесора - щом първият образ по време на играта започне да се променя, всички точки започват просто да се движат по предварително определените си траектории.

-GM-

Искате ли да ви открехна на един номер, подрастващи геймъри? Щом тази игра се появи (това ще стане във всеки момент, ако вече не е станало), отивате при бащите си (всеки при своя, разбира се) и викате: **"Father, пуснали са страхотна игра. Действието й се развива през 70-те години в Америка. Като в онния филми, за които все ми разправяш, колко готини били едно време. Нали все говориш за някакъв "Булит"**. Е, нещо такова е." И показвате на вашите father-и текста, който в момента четете. Гарантирам, веднага ще получите пари, за да докопате DRIVER.

Сан Франциско. Скокове с автомобили по изгърбените като камили улици. Онези вечно млади стари трамвайчета, пъшкащи по стръмнините. Спираща дъха панорама на 12-километровия мост Голдън Гейт. Автомобили, но не от пестящите бензин мъничета, които могат да паркират навсякъде, а огромни и мощни красавци от 70-те години, когато светът беше млад и пълен с оптимизъм. Но мълкни, сърце, вече съзирам сълзи в очите на татковците.

REFLECTIONS INTERACTIVE

Тази фирма-производител от английския град Нюкасъл (известен и с едноименния си футболен отбор...) се занимава с правенето на интерактивни забавления вече над 14 години, главно в областта на автомобилните и мотоциклетни симулатори. Първия си по-голям успех фирмата постига през 1989 г. с легендарната SHADOW OF THE BEAST - една от най-продаваните игри в историята на 16-битовите компютри. **През** 1994 г. започна настъпление на новото поколение конзоли и, макар днес вече да знаем, че в крайна сметка безспорният победител е PlayStation на SONY, тогава фаворитите бяха повече - 3DO на PANASONIC, Amiga CD-32 на COMMODORE, Jaguar на ATARI и т.н. Една от първите игри за тогава новия PSX беше DESTRUCTION DERBY, продадена в над един милион екземпляра. Нейното продължение не донесе нищо ново, но стана ясно, че REFLECTIONS INTERACTIVE държи игрите й да са на самия връх на забавната индустрия от технологична гледна точка. В което май успява и досега.

SWEET 70`S STORY LINE

Веднага след intro-то на DRIVER се оказваш в ролята на Tanner, бивш автомобилен състезател, сега полицай. На него му се носи славата, че е едва ли не най-добрият в радиус от петстотин мили. И точно затова полицейските му шефове решават, че той трябва да проникне под прикритие в сърцето на престъпния синдикат. Задачата на Tanner, т.е. вашата, е да вършите най-черната и мръсна работа и в същото време да намерите начин да се доберете до върховете на престъпния свят в Лос Анжелис, Маями, Ню Йорк и Сан Франциско, където властва някой си мистър Big. **В** началото, за да направите впечатление на новите си работодатели, трябва да се справите с няколко наглед простички маневри с автомобила в рамките само на една минута, но без да съсипвате колата. Много скоро обаче разбирате, че досегашните ви шофьорски умения и способности (тренирани в други игри като NEED FOR SPEED например) са "гола вода" в сравнение с това, което се иска от вас. Тоест не ви остава нищо друго, освен много да се упражнявате.

SWEET 70`S LIFE

Естествено, най-важното в DRIVER са преследванията с коли. Затова накратко ще се спра на математико-физическия модел на играта. Моделът позволява да изпълняваш с колата си такива майсторски номера, каквито не можеш да си позволиш дори в страховитата CARMAGEDDON. Скокове, салта, джасканици... Естествено, всичко това се отразява не само върху "физиономията" на колата ти, но и върху индикатора в лявата горна част на екрана. В мига, в който си съсипал автомобила си окончателно, си загубил играта. И това може да стане за броени секунди! **Разполагаш** с общо 14 автомобила, кой от кой по-мощни и всичките - американски марки. Като напреднеш в играта, можеш да избираш марката и модела в зависимост от това каква задача си получил. А в гаражите на един свой приятел можеш да ремонтираш любимата повредена кола. **DRIVER** е нещо като комбинация между NEED FOR SPEED и GRAND THEFT AUTO, взела най-доброто и от двете. От първата - изпълнението, от втората - формата и структурата на мисиите. Но в сравнение с GTA има една много съществена разлика. В DRIVER няма и капка кръв. Вярно, улиците са пълни с пешеходци, но те ловко се лазят от твоята кола, така че не можеш да прегазиш никого, както и да излезеш от колата си. Този факт може да разочарова някои геймъри, но по-добре така, отколкото цензурата да лепне на играта етикета "забранено под 18-годишна възраст".

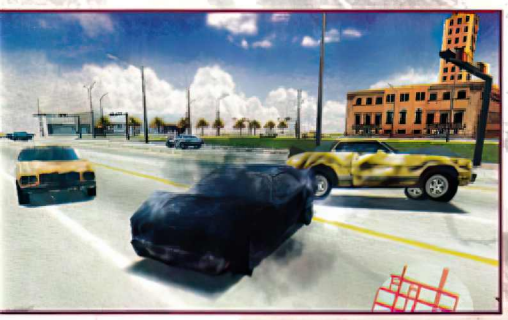
SWEET 70`S MISSIONS

Мисиите в DRIVER са остроумни и в началото напомнят за GRAND THEFT AUTO, дори понякога имаш чувството, че разликата е само в триизмерността на новата игра. Отделните задачи се поръчват чрез съобщения в наетата от теб стая в мотела. Понякога получаваш само една задача, друг път можеш да избираш измежду три или четири. Ще се забавляваш и с разни съобщения, оставени от ваши приятели, грешни обаждания или потвърждения, че ти носят поръчаната пица. **Какви** са задачите ли? Ами например да стигнеш от едно място до друго за точно определено време, да предадеш някому тайнствена пратка (или оръжие), да проследиш врага и да го ликвидираш, да преследваш моторни лодки, да съпровождаш важни персони, да прекарваш откраднати автомобили (без да им направиш дори една драскотина), да пренасяш опасни взривни вещества, да отмъкнеш шефа на

противниковата банда с такси и т.н. Общо 48 разнообразни задачи. И за да не е всичко толкова просто, навсякъде ти се пречкат полицейски патрули, които те гонят за всяко превишаване на скоростта. А ти я превишаваш постоянно, тъй като лимитите са жестоки. Затова и всяка мисия изпълняваш по 10-15 пъти, докато я завършиш успешно. Имаш специален индикатор, който показва степента на агресивност на полицаите, а колите им не са с нищо по-лоши от твоята. Пазителите на закона се опитват да те блокират, да те натикат в някоя тясна уличка, където те очаква засада, през която можеш да преминеш, но ще си съсипеш колата. Въобще, твоите преследвачи са с висок изкуствен интелект и е доста трудно да се отървеш от тях.

SWEET 70`S TOWNS

И четирите града в играта са пресъздадени с помощта на въздушни снимки. Всеки от тях предлага по 30-50 километра улици и по 150 000 здания, включително и истински световноизвестни сгради и паметници на културата. Преминаването на такива големи разстояния с крак върху газта и полиция зад гърба отнема десетки и десетки минути. При това, нали се сещаш, улиците в Маями, Сан Франциско и Ню Йорк доста се различават.



SWEET 70`S GRAPHICS

Графиката на DRIVER е чиста, прецизна и доста се приближава до високата летва, вдигната от NEED FOR SPEED 4. Повредите по колите, както и пейзажите на отделните градове изглеждат направо истински. Атмосферните условия - също. В дъждовно време небето е затулено с облаци, а колите са принудени да се движат бавно по мокрите, осветени от фенерите и фаровете улични платна.

SWEET 70`S SOUND AND MUSIC

Звуците и музиката са върховни. Гумите свистят, полицейските сирени вият като в реалния живот - разбира се, при подходящ хардуер. А като наближи някой виещ патрул, направо тряб-

ва да си намалиш звука. Музиката също придава колорит на играта и дори е малко ретро - нали все пак действието се развива през "сладките" 70 години. А където се надпреварваш с други автомобили, направо ти вдига опасно адреналина с динамичността си.

SWEET 70`S FILM

Няма начин да прескоча т.нар. Director Film. Става дума за възможността да създаваш собствени филми с функцията "replay". Всяка току-що завършена гонка с колата може да се пуска не

само докато ти писне, но и по различни начини - разместваш камерите, променяш ъгъла им, режеш кадри, лепиш, монтираш и т.н. А като ти писне непрекъснатото "бягане" от полицията, спокойно можеш с разни режисьорски техники да си вкараш в харддиска собственоръчно изработена филмова сцена.

Reflection Interactive / GT Interactive

Дата на излизане: 09/99 г.

Динамичен екшън, напомнящ GTA в 3D изпълнение. Отлична изработка и атмосфера. Много трудна и великолепна в играло отношение

Известни места и сгради, които можете да видите в играта:

Маями

Известни места: South Beach, Ocean Drive, Bal Harbour, Dodge Island, Star Island, MacArthur Causeway, Julia Tuttle Causeway, Bayside Marina, Miami Beach, Mariana Intercoastal Waterway, Downtown, Coconut Grove, Coral Gables

Известни сгради: City Hall, Baltimore Hotel, Nations Bank Tower, Dade County, Courthouse, Freedom Tower, Southeast Financial Center, Fountainebleau, Hilton Hotel, South Point Tower, Hard Rock Cafe, Coco Walk Mail

Ню Йорк

Известни места: Staten Island, Wall Street, Washing Square Park, Madison Square Park, Union Square, Brooklyn Battery Tunnel, Brooklyn

Известни сгради: Empire State Building, Chrysler Building, General Post Office, Grand Central Station, Met Life Building, Washington Arch, Madison Square Garden, City Hall, Tweed, Courthouse Municipal Building, World Trade Center, Times Square, Brooklyn Bridge

Лос Анжелис

Известни места: Santa Monica, Beverly Hills, Rodeo Drive, Sunset Blvd., Hollywood Blvd., Pacific Coast Highway, Santa Monica Freeway, Downtown

Известни сгради: Mann`s Chinese, Theatre on Hollywood Blvd., Westin Bonaventure Hotel, LAX airport

Сан Франциско

Известни места: Union Square, China Town, Fisherman`s Wharf, Telegraph Hill, Pacific Heights, Downtown, Nob Hill

Известни сгради: Trans America Pyramid, Columbus Towers, Coit Tower, Dragons Gate, Arch in China Town, Union Square, Grace Cathedral, Place of Fine Arts, City Hall, Opera House, Ferry Building, Pier 66, Golden Gate Bridge, James Flood Building

Сведения за градовете в играта

Лос Анжелис

Градът е основан през XVIII век от испански монаси, тръгнали да покръстват индианците. Днес Ел Ей е сред най-големите американски градове - в него живеят около 8,5 милиона души. Градът става мощен промишлен център след Втората световна война. Търговското му пристанище Лонг Бийч е едно от най-големите в САЩ. В града има множество нефтени рафинерии, стоманодобивни, химически и автомобилни заводи, заводи за производство на самолети. Филмовата легенда Холивуд, Пасадена и Санта Моника са всъщност предградия на Ел Ей. Климатът на града е много приятен, а околността - необикновено красива. За съжаление заради голямото промишлено производство градът често е затискан от смог и замърсен въздух.

Ню Йорк

Остров Манхатън, "основата" на днешния Ню Йорк е открит от италиански мореплаватели през 1524 г. През 1626 г. холандците го купуват от индианците за цели... $24 и основават селището Нови Амстердам. През 1667 г. градът преминава в английски ръце и е наречен Ню Йорк в чест на йоркския херцог, брат на крал Чарлз Втори. По онова време населението е около 5000 души, а основният поминък - търговия с кожи. Построеният през 1825 г. 524 километров канал свързва Атлантическият океан с Големите езера и по този начин Ню Йорк се превръща в център на търговията със зърнени храни. Градът бързо се разраства и към средата на миналия век неговото население надвишава половин милион.

Сан Франциско

Градът се простира върху хълмове над голям морски залив, свързан с Тихия океан чрез пролива Голдън Гейт, над който минава едноименния мост. Градът започва да се формира през XVIII век под името Yerba Buena около испанската мисия, посветена на свети Франциск. По онова време цяла Калифорния е в границите на Мексико, но през 1846 г. част от нея е завладяна от САЩ. Тогава градът получава сегашното си име. През 1906 г. Сан Франциско е унищожен от земетресение. След откриването на Панамския канал градът бързо се разраства. Сега в неговите граници живеят около 6 милиона души.

Извънредна информация

Master Games научи по свои си канали, че фирмата GT INTERACTIVE е пръснала няколко милиона долара за реклама на DRIVER, както за PC-, така и за PSX-версията. В същото време компанията е завършила миналата финансова година с над 30 милиона долара загуба. Вече се говори, че компании като LAGARDERE, DISNEY и INFOGRAMES проявяват интерес към поглъщане на GTI, но засега официални съобщения няма.

-GM-

Самият Horny ще ви се зарадва. Щом шамаросвате дребните imp-и и ги подтиквате към по-високи постижения. Щом привиквате момичетата в кожени дрешки и ги оставяте да си поиграят със себе си на скрипците и железните куки. Щом слагате клопки и ловите в тях героите, които после мъчите в тъмницата. Щом избивате до крак неприятелите и позволявате завличането на обезобразените им тела на гробищата. Щом полагате жертвите пред олтара в храма на Тъмните Ангели. Щом съвестно и грижливо пазите килиите под девиза: "Хубаво е да си лош".

DUNGEON KEEPER 2

Честно да ви кажа, първата DUNGEON KEEPER по време на излизането си (а и по-сетне също) не ме изпълни с радост. Безкрайни отлагания, неизпълнени обещания (от които най-тъпото беше да се изостави възможността за кооперативна игра на повече герои против един - Господаря на пещерата) плюс донякъде стереотипна игралност. Както и фалшивичкият ореол около тази игра дълго преди да се появи каквато и да е осезаема версия. Ей затова не е странно, че изобщо не очаквах нетърпеливо продължението ѝ, а след излизането му подходих към него с подозрение. Но... напразно! Всякакви опасения за качеството на DK 2 са абсолютно неоснователни. Истината е, че втората част е майсторска направа, която ще намери свои привърженици не само между садистите и асоциалните индивиди с извратено чувство за справедливост, но и сред всички, които обичат добре разработените стратегически "строителни" игри. *Ако се замислите над моралната обосновка на концепцията на DUNGEON KEEPER, можете да стигнете до интересни, обосновани и от край до край напълно грешни заключения.* Например какво лошо има в това, че като господар на пещерата трябва с всички достъпни средства да се отбранявате от нашествениците (патетично представени като положителни герои), чиято единствена цел е да ограбят грижливо събраното ви богатство? Всеки има право да защитава имуществото си, дори за тази цел да използва скелети, вампири, тъмни рицари, паднали ангели, domin-и и други демони. Като не можеш да се справиш сам, всяка допълнителна ръка в помощ е добра. *Играта, струва ми се, вече е достатъчно известна,* но все пак не е зле накратко да спомена някои от основните ѝ принципи и механизми. DUNGEON KEEPER ви поставя в ролята на нещо като "Господар на пещера". Въпросният правоверен Господар няма почти нищо и по-точно нищо, което да не може да хване със своята ръка. Именно с тази ръка, символизирана като общо взето сносна лапа, изграждате лабиринта си, намествате си слугите, насилвате затворниците, запращате вълшебства, планирате застрояването. Всичко се развива от сърцето на пещерата - мястото, което трябва да пазите на всяка цена с цялата сила на слугите. Тук се събират първите пари, тук се натрупва маната, която генерира заетата от вас територия, тук са специалните магически кладенци. *Играта се развива под земята, т.е. прокопаването на коридори и помещения обикновено е ваша първа задача.* Някои места могат лесно да се проучат, в други се натъквате на злато или дори на безкрайно много скъпоценни камъни, трети са напълно недостъпни. Планирането на строителството, разбира се, е само началото на работата. На сцената излизат работливите imp-и - маги-

ДОБЪР, ЩЕ РЕЧЕ ЗЪЛ. Че е добре да бъдеш зъл, ви убеждава безгрешното продължение на популярната игра, в която вече ги няма грешките на първата част, но пък ще намерите нови идеи, прекрасен дизайн на мисиите и великолепна игралност

GAMES HOT

отеки с магически аксесоари... *Примамването на чудовища изобщо не е край на приключението.* Трябва да се грижите за обитателите на своя dungeon, защото слугите, каквито и да са те, също имат потребности. Нуждаят се, естествено, от място за спане, т.е. от леговище, в което всеки да се настани. После от "hatchery", което си е курник, даващ още и още пилета за храна на изродчетата ви. Периодично всеки слуга ходи до общата каса, от която взема възнаграждението си - горко ви, ако не осигурите регулярен приток на пари за гладните гърла (и джобове) на своите поданици. Въпреки че сте неограничен Господар на пещерата си и можете да мъчите и наказвате всички, с недоволни персони трудно се работи... *Добре е да се построи библиотека, в която вълшебници (покъсно вампири) изобретяват и подобряват разни вълшебства.* Всяка фигура може да се упражнява на по-високо ниво и така да постигне по-добри резултати в боя. Към обучението от първия до най-горния десети левъл водят ред пътища. Водеща е редовната тренировка в специално предназначено помещение. От тренировката е ощетен само вашия трезор, откъдето изтичат доста пари за обучение, докато фигурите се вдигнат малко-малко, но все пак до четвърти левъл. Combat Pit е бойна яма, в която хвърленият се бие на живот и смърт с всеки следващ нещастник, попаднал вътре. Това древноримско увеселение е безплатно, но ако някой е неп-

чески същества, които скоро може сами да си произвеждате чрез основното вълшебство. Imp-ите са работливи уродчета, изпълняващи интелигентно всевъзможни задачи, според това къде се намират. Поставите ли ги до непрокопана галерия, копаят. Ако са на незаето поле, стремят се да го заемат. И въобще те укрепяват стени, носят добитото злато в трезора, грижат се за ранени бойци или пленяват ранени неприятели. *Щом вашите imp-и прокопаят и се настанят* върху достатъчно голяма площ, започвате строежа. DUN-

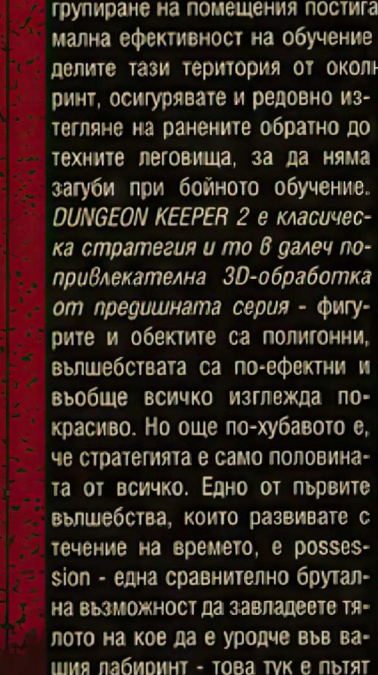
ХИТ на Master Games #16

GEON KEEPER 2 предлага за избор огромен брой помещения за лабиринта ви, с които не само привличате бойни и помощни единици, но си и подсигурявате по-нататъшното изграждане на dungeon-а. Това става по много прост начин. Съставна част на повечето карти в играта са магическите портали, през които пристигат чудновати същества и се заселват при вас. С определен вид помещения примамвате определен вид единици и те стават ваши слуги. Залата за мъчения привлича прелестните Mistress; Dark Knight гори от нетърпение да приложи способностите си в тренировъчна лъвска яма; Troll-ите и Bille-демоните жадуват за свободно ателие; Чародеите се подмамват от просторни библи-

риятно ранен, изхвърлен извън ямата и не получи първа помощ от imp-ите, свършва набързо. За сметка на което вашите преуспели гладиатори могат да стигнат чак до осми левъл, където стават доста силни опоненти за всекиго. А последните два левъла се завземат само чрез бой с врага или със специални вълшебства, които повишават всичките ви същества с един левъл, но понякога са скрити на особено хитри места. *Полезен ход е да се групират помещенията в определени комбинации.* Например схемата "затвор-мъчилище-гробища" е елегантно решение как да се постъпи със затворниците и труповете без излишно разтакаване (пленниците поемат директно към затвора, живите - към мъчилището, а мъртвите - направо към гробищата, където стават храна за вампирите).

онално значение. Никоя от вашите фигури не се бие толкова ефективно, както ако я управлявате директно. Фигурите под вашето командване са по-бързи, по-силни, лесно избягват изстрелите и оръдейните снаряди. Някои нива наблягат на това толкова, че пестите свои загуби и побързо причинявате загуби на неприятеля. Possession обаче има една кофти страна - въпреки че избивате най-много неприятели, управляваната фигура никога не получава за това опит, т.е. трябва да прецените кога се печели, ако бързо се намесите някъде, и кога е достатъчно да се тренират собствените единици за честен бой. *Освен великолепна техническа обработка, нови единици и по-отработено управление,* в сравнение със своя флагман DUNGEON KEEPER 2 е с едно извънредно силно предимство - дизайнът на мисиите, който е несравнимо по-пъстър и по-находчив. Това вече не е просто бой с досадни герои или други keeper-и в непрекъснато повтаряща се схема. Кампанията съдържа двайсет мисии и през цялото време всичко е различно. Някъде попадате на огромно пространство за експанзия, другаде трябва да се вместите в тесни коридорчета. На едно място запасите от мана и пари са неизчерпаеми, а на съседното трябва да се борите за всяка жълтица. Има и мисии с точни задачи: да се попречи на положителния герой да премине през вашата империя, да се заловят и обърнат на ваша страна трима принцове, да се пробие път до крепостта на неприятелския keeper през обкръжение от елфи, да се завземат магическите кладенци, повишаващи течението на маната до вашия dungeon. В някои мисии изобщо няма магически портали, така че събирате само единици, които се придобиват чрез "преобразуване" на други - скелети на пленници, умиращи в затвора от глад, вампири от пленници или трупове, които откарвате на гробищата. Непосредствено в следващата мисия, след онази, където произвеждате армия от вампири, трябва да се изправите пред друга такава вампирска армия - ако не плените и не конвертирате на своя страна достатъчно монаси, *Бог и Дявол да са ви на помощ, защото с безсмъртните вампири наистина няма шега.*

-GM-



Подобна "производствена единица" се създава от комбинацията lair-hatchery-treasury-training RoomCombat pit. Чрез такова групиране на помещения постигате максимална ефективност на обучение и ако отделите тази територия от околния лабиринт, осигурявате и редовно изтегляне на ранените обратно до техните леговища, за да няма загуби при бойното обучение. *DUNGEON KEEPER 2 е класическа стратегия и то в далеч по-привлекателна 3D-обработка от предишната серия* - фигурите и обектите са полигонни, вълшебствата са по-ефектни и въобще всичко изглежда по-красиво. Но още по-хубавото е, че стратегията е само половината от всичко. Едно от първите вълшебства, които развивате с течение на времето, е possession - една сравнително брутална възможност да завладеете тялото на кое да е уродче във вашия лабиринт - това тук е пътят как наистина да бъдете "in". *Прякото управление на вашите същества,* наред с безспорно естетическата роля (първо правите стаичка, после потегляте на разходка във вътрешността ѝ), има и важно функци-

Плюсове: + Техническата обработка + Дизайнът на мисиите + Новите единици, клопки и помещения Минуси: - Подобна е на по-слабата първа част

Bullfrog / EA

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 200, 32 Mb RAM, HDD 250 MB

Ускорител 3D: 3Dfx, D3D

Мултиплеър: ДА(2-8)

Оценка 9/10

DUNGEON KEEPER 2 е взела от своята майка само най-доброто и вече е с нов ген, от който BULLFROG не трябва ни най-малко да се срамува. Свежи хрумвания, великолепна техническа обработка и прекрасна игралност! Тук сте лоши и зли, но няма да ви е срам. Та нали това е просто игра, а вие вече хиляди пъти като положителен герой в най-различни RPG сте доказали, че да си Господар на пещера не е най-достойната роля. Я проверете, може и да не е така...

Помещения в Dungeon Keeper 2

1. CASINO (Казино)

Служи за примамване на бандитите (Rogue) във вашата пещера и за "регулиране" на икономиката ви. Изродчетата или печелят и са щастливи, или изпиват и проиграват цялата си заплата. И в двата случая имате сметка.

2. COMBAT PIT (Бойна яма)

Dark Knight много си пада по бойните спортове, които се практикуват в тази яма. А вие, като в тенджера, хвърляте вътре две или повече уродчета, разбърквате добре и чакате. След мъничко имате няколко нещастника и един победител. Всички обаче излизат с подобрени качества и умения. Погрижете се за ранените и всички ще са доволни.

3. GRAVEYARD (Гробище)

Тук номерът е в рециклирането. Труповете на загиналите на бойното поле, на измъчваните до смърт и на убитите затворници няма да останат неизползвани. Изобщо да се инвестира в гробище има полза - жертвате достатъчен брой тела и се появява вампир, много силен и почти безсмъртен.

4. GUARD ROOM (Караулно)

Елфите добре стрелят с лъкове, а освен това никога не напускат позициите си, освен когато отидат да дремнат или да си вземат заплатата. Но никой не ви пречи да настанявате тук и други фигури.

5. HATCHERY (Люпилня)

Никога пилетата няма да са достатъчно - апетитът на Bille-демоните за тях няма граници. За по-удобно изграждайте курниците колкото може по-близо до останалите помещения.

6. LAIR (Леговище)

В това "гнездо" има какви ли не вещи - ковчези, гигантски гъби, легла, камари бутилки... Всеки жител на вашата пещера трябва да си има свое местенце за спане и възстановяване. Иначе му се пише лошо.

7. LIBRARY (Библиотека)

Щом построите библиотека, мигом във вашата пещера започват да пристигат на тълпи магьосници с навъсени физиономии, дълги тояги и fireball-и. Те са ваши "поддържащи единици" в битките и се занимават главно с измисляне и усъвършенстване на вълшебства.

8. PRISON (Затвор)

Големият и сигурен затвор е гаранция за вашата "щастлива" пещера. Всеки ранен враг на бойното поле, трябва да бъде завлечен от вашите imp-и в затвора или в гробищата за "преработка".

9. TEMPLE (Храм)

Тук се раждат Тъмните Ангели (най-силните фигури в играта), и то по доста драстичен начин. Щом построите скъпоструващия храм, започва броене на труповете. Избивате толкова действащи лица, колкото трябва, и получавате един Ангел. Освен това в храма можете да принасяте в жертва свои изродчета и да получавате нови такива.

10. TORTURE CHAMBER (Мъчения)

Място за измъчване на пленниците. Или измъквате от тях някаква информация, или ги приобщавате към своето дело. В някои мисии направо сте длъжен да го правите.

11. TRAINING ROOM (Тренировъчна)

Всички действащи лица започват от първо ниво на способностите си. Чрез платени тренировки могат да стигнат до четвърто. По-нагоре могат да продължат само чрез битки на бойното поле или чрез гладиаторски двубои в Combat Pit, където могат да достигнат и осмо ниво (от общо десетте).

12. TREASURY (Съкровищница)

Това е "сърцето" на пещерата. Напълни ли се със съкровища, веднага започнете да строите нова. Няма да оставите златото да се търкаля по пода, я! Най-удобно е, ако си строите тези съкровищници близо до златоносни жили.

13. WORKSHOP (Работилница)

Тук се произвеждат всякакви капани, капанчета и капанченца, както и дебелите врати. Но ви трябват троли и Bille-демони, които да се грижат за производството. Препоръката: възложете работата, наредете работниците около масите и от време на време ги пошляпвайте. Да знаят, кой тук е господарят...

"MASTER GAMER"

компютрите на СЕРИОЗНИТЕ ИГРАЧИ

ИЗГРАДЕНИ ОТ HI-END КОМПОНЕНТИ И СПЕЦИАЛНО ОПТИМИЗИРАНИ ЗА ИГРИ

MG LEVEL 1
CELERON 333MHz
36x PANASONIC CD
RAM 32MB,HDD 6.4GB
NVIDIA Riva TNT 16MB
14" DIGITAL COLOR MONITOR
33.6 VOYCE MODEM
3D SURROUND AUDIO
JSK 210 JOYSTICK
$ 597

MG LEVEL 3
CELERON 450MHz
36x PANASONIC CD
RAM 64MB,HDD 6.4GB
NVIDIA Riva VANTA 16MB
15" DIGITAL COLOR MONITOR
33.6 VOYCE MODEM
3D SURROUND AUDIO
JSK 210 JOYSTICK
$ 777

MG LEVEL 5
KLAMATH 350MHz
36x PANASONIC CD
RAM 64MB,HDD 10.2GB
NVIDIA Riva TNT-2 32MB
15" DIGITAL COLOR MONITOR
33.6 VOYCE MODEM
3D SURROUND AUDIO
JSK 320 JOYSTICK
$ 877

MG LEVEL 7
KATMAI P-III 450MHz
DVD-ROM DRIVE
RAM 128MB,HDD 13.3GB
NVIDIA Riva TNT-2 32MB
17" DIGITAL COLOR MONITOR
33.6 VOYCE MODEM
3D SURROUND AUDIO
JSK 320 JOYSTICK
$ 1577

MG LEVEL 9
PENTIUM - III - 650Mhz
DVD-ROM DRIVE
HDD 19GB
HMD VR HARDWARE
AKG HEADPHONES
AND MORE ...
$ IN FUTURE

БЕЗПЛАТНО:

инсталиране на ЛЕГАЛЕН СОФТУЕР
2 м. ИНТЕРНЕТ без ограничение

SEVEN KINGDOMS 2

The Fryhtan Wars

Някъде около Коледните празници на 1997 г. геймърският свят беше разтресен от малка световна война. Четири realtime-стратегии - DARK REIGN, TOTAL ANNIHILATION, AGE OF EMPIRES и SEVEN KINGDOMS - се вкопчиха в люта битка, която спечели малкото азиатско тигърче (SEVEN KINGDOMS е хонконгска игра). Играта не е кой знае какво, но бързо си спечели фенове, особено след излизането на датадиска ANCIENT ADVERSARIES, получаван безплатно от Интернет. И както често става в историята на игрите, филмите и телевизионните сериали, щом някое произведение се окаже успешно, веднага започва работа над неговото продължение. С други думи, тази година феновете на RTS ще се кефят не само с играта SEVEN KINGDOMS 2: THE FRYHTAN WARS, но и с нейните нови съперници TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS, DARK REIGN 2, COMMAND AND CONQUER 2: TIBERIAN SUN и AGE OF EMPIRES 2. Тоест през есента пак се очертава малка световна realtime-стратегическа война със същите воюващи страни, но от ново поколение.

По надолу ще говоря за "оръжията", с които хонконгската фирма ENLIGHT SOFTWARE и нейният основател и главен дизайнер Тревор Чан (Trevor Chan) се опитва да надделее над своите съперници. Но в крайна сметка вие, братя геймъри, имате последната дума за това кой го вади най-голям. В новата игра графиката е с разделителна способност от 640x480 до 1024x768 и всичко е по-обширно и по-детайлно. Сградите са триизмерни и много по-изпипани като анимация - същото важи и за единиците. Играта е фрашкана с повече народи, с всякакви стрелци с лъкове, пехотинци, кавалеристи, военни машини и т.н. Самата игрова система е горе-долу като в първата серия, но с нови възможности за проучвания, изобретения и др. В първата SEVEN KINGDOMS кралствата си бяха наистина 7 и може да се играе на страната на всяко от тях. По-късно във вече споменатия датадиск кралствата нарастнаха, а сега в SEVEN KINGDOMS 2 народите са 12 (нови са например келтите и римляните) и са разделени на четири групи (източноазиатски, средноевропейски, средиземноморски и африкански), които се различават помежду си както по своите сгради, така и по единиците си. Освен това всеки народ има по една група спецбойци, която може да бъде тренирана в специфична за същия този народ сграда. Японците имат нинджи, китайците - шаолински монаси и т.н. И естествено, както и в предишната игра, всеки народ може след продължителни и упорити усилия да се сдобие със свой Бог (всички те се различават помежду си), чийто живот не е продължителен, но пък силата му е огромна. Самата сграда, където става това "приобщаване" към Бога (нарича се Seat of Power), носи бонуси. За египтяните - повече храни, за китайците - по-успешна търговия, за индийците - по-добри изобретения... **SEVEN KINGDOMS 2: THE FRYHTAN WARS** се отличава по отношение на кампаниите. Няма специално направени сценарии, които са свързани в общ сюжет. Има генериран свят, разделен между няколко народа и Fryhtan-ите. Атакувате чуждите територии, нападат ви другите народи, понякога водите преговори и сключвате договори, които можете и да нарушавате, но в крайна сметка целта е да разгромите всички. Не че е нещо, от което може да ви хвръкне шапката, но е по-добро от първата серия. **Приятна** възможност е да пренасяте по няколко единици от един в друг сценарий. Което е много полезно, тъй като в новата игра има и RPG-елементи. Както в първата серия, подобрявате качествата на единиците си чрез "мирни тренировки" или на бойното поле, но тук, във втората серия, като в истинска фентъзи-стратегия може да срещнете яки и всемогъщи герои, които или сами ви предлагат услугите си, или ги наемате от кръчмите срещу добро заплащане. Тези герои притежават не само "висококачествени умения" (combat и leadership), но и магически възможности, и всякакви полезни и могъщи артефакти. Направо копнеете да ги имате в състава на своята армия и

да си ги влачите със себе си от сценарий в сценарий. **Ново** в SEVEN KINGDOMS 2: THE FRYHTAN WARS е, че можете да играете и на страната на Fryhtan-ите, т.е. на отрицателните герои. Естествено, в този случай игровата концепция, сградите и единиците се различават от другите, човешките. Fryhtan-ите не си губят времето с търговия и дипломация; те унищожават или заробват всичко по пътя си. За тях убиването на мирни граждани е бонус. Но и те могат да правят открития, да обучават армии, а разполагат и с някои специални сгради като Mage Tor, която им позволява да правят магии, или Vapngart, която подобрява оръжията им. Fryhtan-ите също се делят на няколко различни народа, всеки със свои технологии, единици, силни и слаби страни, но във всички случаи участието на тяхна страна прави играта по-войнствена. В SEVEN KINGDOMS 2 значително е увеличен броят на технологиите, които можете да изобретявате. Става дума не само за бойни и за цивилни технологии. Проучванията вече не са нещо второстепенно, а основна част на играта. Ако подобрите земеделието си, ще имате повече хранителни продукти. Насочите ли се към мините, те заработват по-ефективно. Можете да обучавате шпионите си, както от цивилното, така и от военното разузнаване. Можете да подобрите качеството на произвежданата продукция във вашите фабрики. Така също бихте могли да усъвършенствате качествата си на нинджи (ако сте японец), да задълбочите знанията си относно магията на друидите (ако сте келт), или пък да подобрите бойните си коли (ако сте египтянин). Е, не всичко е изпипано като в CIVILIZATION, но за realtime-стратегия е повече от добро.

Плюсове: Голям брой подобрения **Минуси:** Системата на кампанията

Накрая бих казал, че това е комплексна стратегия, в която побеждавате не само с груба сила (без нея няма да минете), а и чрез преговори и пари. Удивително е, че мистър Чан е успял да подобри толкова неща и да измисли толкова новости, без да усложнява излишно нещата. Накратко SEVEN KINGDOMS 2: THE FRYHTAN WARS във всички случаи заслужава внимание. Просто една изпипана и комплексна realtime-фентъзи стратегия -GM-

Enlight Software

realtime-стратегия

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 166, 32 Mb RAM,

Ускорител 3D: НЕ

Мултиплеър: ДА

Оценка 8/10

Удобно с Мобиком

www.mobikom.com

© M.A.D.

МОБИКОМ

51% българско държавно участие

"Синия и червения тим: код Браво, код Браво, давайте!"
"Червения тим: напредвайте в двора!"
"Сини стоп, повтарям, сини стоп!"
"Стрелци, пригответе се, два обекта точно над вас!"
"Действие, сега!"
"Tango down, Tango down, зеления тим: двамата терористи са неутрализирани."

Rainbow Six 2: ROGUE SPEAR

нови екшън-правила

Исторически увод

Измина година, откакто се появи игра, която внесе напълно нов стил на полето на 3D-екшъните. RAINBOW SIX се внедри сред специалните антитерористични единици, черпейки своето съдържание от едноименната книга на Том Кланси, прочут автор на книги за тайните служби и днешните армии. Играта донесе със себе си друго схващане за това как трябва да изглежда 3D-екшънът. Просто наложи нови правила. Никакви "ще ти забият две ракети в главата, но имаш щит 200, така че отиваш спокойно нататък". В RAINBOW SIX в 99 на сто от случаите е достатъчен един удар от каквото и да е оръжие. Следва падане на земята и траурна музика. Някои казват: "Е, това не става за играене." Други: "Ами да, така е в действителност." Натам е и стремежът на авторите. Щом играта е за тайните служби и техните борби с терористите, нека да е реалистична, а не QUAKE или DUKE NUKEM. Възможността да планираш трасетата на отделните си групи преди акция още повече приближава RAINBOW SIX към реалността. Да не говорим за оръжията - точни копия на онези, които днес редовно се употребяват. За щастие, сега новаторството е в сферата само на дребните козметични дефекти. Членовете на командото имаха проблеми с катеренето по стълби. Терористите стреляха неточно и от всяка позиция, така че понякога е невъзможно да разбереш слабите им места. А тимовата игра всъщност не ставаше за нищо, защото повечето мисии се преминават с един, максимум с двама души.

Rogue Spear

Сега на игралната сцена излиза втората част с подзаглавие ROGUE SPEAR и с нови 18 мисии, разиграващи се в 16 локации из целия терористичен свят. Преобладават мисиите в Близкия изток и в страните от бившия Съветски съюз. За това, какво е подобрено и какво е добавено, става дума в следващите редове.

Отстранени стари грешки

Естествено е от всяко продължение на успешна игра да искаме на първо място да ги няма грешките, които в предишната част са ни вгорчавали живота, а противниците са се кефили от нашата смърт. Затова из основи е преработен AI на всички единици - и на терористите, и на вашите. Преработена е системата от карти, така че да се изпревари засичането на отделните фигури в ъгли, стълби и подове. От собствен опит знам, че по пътя към вас терористите и собствените ви хора спокойно преодоляват две-три стълбища. А при отбрана нямат проблем да повалят терориста, който се е появил на втория етаж на сградата, въпреки че те самите току-що са се сгърчили на земята. Отстранено е явлението, когато трябва изцяло да се откриеш, за да надзърнеш в съседното помещение. Това е заместено с надзъртане само с малка част на тялото, така че потенциалната площ на попадението става възможно най-малка. Планирането е претърпяло огромни промени, както и координацията на групите в мисията. Като обобщение: всички недостатъци, от които геймърите се оплакваха в първата част, са отстранени.

Графика, звук и ефекти - на ниво

В RAINBOW SIX учудващо се оказа, че няма нужда от прекалено детайлен 3D-енджин - главната тежест на играта се носи от нейната игралност и напрежението при мисиите. Въпреки това авторите са доизпипали графиката. Във втората част се натъкваме на перфектни модели оръжия (не дрънкулки, а порядъчни автомати), да не говорим за моделите на хора, които показват силата на метода motion capture с неговите реалистични движения. Имам предвид и "предсмъртните" движения, когато терористът се хваща за шията, бавно пада на колене, тялото му се свлича на снега, а краката му се вдигат нагоре. Съвършено! Жалко, но същото важи и за членовете на вашия отбор (а трябва често да гледате тяхната смърт, нали така?). Друго подобрение е моделът на времето. Капките дъжд ви потупват по

гърба, снежинките бавно се ръсят по земята. Шумовият фон на дъжда, вятъра или бученето на моторите показва къде точно се намирате. На гарата в Москва под краката ви шляпа кал, така че внимавайте да не цопнете като миналия път в... Звуковите кулиси вървят ръка за ръка със звуците на оръжията и с подвикванията на терористите. Да чуеш "аха, пипнах те", наистина не е приятно, но зовът "нападатели, подкрепление, бързо подкрепление!" непосредствено преди куршумът ви да се забие в гореспоменатия може да се понесе. Авторите са подобрили и ефектите на някои специални оръжия, най-вече заслепяващите гранати. Ако ви удари някоя такава, вярвайте (за бога, не пробвайте, просто повярвайте!), появява се кратък светлинен блясък. И за няколко секунди - точно в областта на образа, където е ударила гранатата, стои голяма тъмна ивица със светла периферия и ви бучат ушите - малко виждате и почти не чувате. Та заръката ми за мултиплеъра: вземете си гранати, ще падне веселба!

Отлично планиране

Откровено казано, планирането в първата част е голяма досада. При това групите не се управляват така, както искаш. Лично аз винаги настройвам само стартов waypoint, след което продължавам с един човек - себе си. И по този начин спокойно преминавам 18 мисии, което е красноречиво. За втората част обаче същото тотално не важи. Планирането е с няколко класи по-лесно и по-нагледно. Важните моменти са означени със специални иконки, така че можеш добре да се ориентираш. Ако изпратите някоя група на място на картата (има три режима на преместване - от предпазлив до нападателен) и и определите три изчакващи режима (обстрел, прикриване, отбрана), различаващи се по пространството, което покриват (при отбрана цели 360 градуса), можете да изберете и посоката, накъдето гледат. Ако във външна мисия така настроите стрелец, имате стопроцентово прикрит гръб. При това е възможна и настройка, с която след един от четирите т.нар. go-кодове се хвърля заслепяваща граната в помещението или се взривява вратата. На разположение са също планове, идващи директно от командването, така че можете да сравните своя план с плана на авторите на играта. Друго голямо подобрение е възможността да се включи в модела на мисията текстура - тогава в планирането виждате намален модел на обекта, където се разиграва мисията. Което пък подобрява последващата ориентация направо в боя. Който от своя страна също може да се планира. Вече не набелязвате маршрутните трасета след плановата фаза, само трябва да ги преминете след превключване на командир на групата. Възможно е обаче и на това място да се зададат действия като в плановата фаза и вероятно най-подходящи тук са инструкциите за покриване на дадено пространство, т.е. прикриване гърба на другите единици. С други думи геймърът може да избере свой стил на игра. Или с няколко неуспешни опита да проучи позициите на терористите и заложниците, после да планира акцията, след което вече само чува "Tango down", обявяващо успешно попадение. Другият подход е в системата на прикриването: една група настъпва напред, превключва в отбранителен режим и прикрива гърба на следващата група, която след малко сменя. Играчът непрекъснато се превключва в отделни групи до успешния край на играта. А аз избрах средния път. Планирах началото на мисията - тя винаги започва с начален натиск на терористите. След отблъскване (елиминиране) на първия ешелон на терористите вече напредвах чрез взаимно прикриване на отделните групи помежду им.

Оръжеен арсенал и специализация

Неизчерпаемото множество оръжия можеше да се очаква. Но нещо като обстрелващите пушки и последващото умение в характеристиката на героя - sniping, ми спря дъха. Това прави играта друга и при добре измислена карта на мисията прекарвате крайно приятно със стрелците. Специализацията, т.е. уменията на отделните герои е много важен аспект и решително не го подценявайте, когато избирате хора за мисията. Отнася се за такива неща, като безшумност, точност на стрелбата или самообладание. На игралния модел отлично виждате какви качества има вашият герой. Примерно стига до близък контакт с терористите, става несигурен, цели се неточно, не внимава, издава се със своя звук или твърде дълго се прицелва в неприятеля. Ако се втурнете в помещението и уцелите терориста чак с третия изстрел, докато на него за същото му стигат само два, имате проблем, голям проблем. Не бива да се подценява и безшумното движение. Има голяма разлика колко наблизо ще стигнете до единия от двамата пазачи, за да го опаткате с пистолет със заглушител, или със своята шумност ще действате от разстояние с

автомат. Въпреки че ножът за хвърляне може би също ще свърши работа...

Екипна работа

С планирането, избора на оръжието и специализацията на отделните членове на групите е свързано най-важното качество на ROGUE SPEAR - екипната работа. Това тук вече не е пътят на супермен, който прегазва цяла мисия без никакво прикритие. От една страна, има формирования според техните членове: нападателни, отбранителни, стрелкови. Ако използвате човек от отбранителния тим за нападение, ще имате проблеми. И обратното. Нападателният тим не решава всичко, защото интелигентността на противниците е висока и често ви изненадват в гръб. Някои мисии по думите на авторите дори са направени така, че въобще не могат да се довършат без сътрудничество между отделните групи. След като вече отворих дума за това, напълно достатъчна е първата мисия, където след отваряне на една от четирите врати се срещате лице в лице с шест до осем терористи наведнъж. Щом обаче отворите следващата врата и оставите в нея другата група да покрива цялата област, докато вие бавно напредвате напред, вече е друго нещо. Решително печеливш ход във външните мисии са поне двама стрелци, прикриващи вашия нападателен тим при неговото преместване към някоя сграда. Ако сте водач на своя отбор, можете напълно да разчитате на тях - те дори при преместване спазват основните правила за безопасност.

Реализмът отива по-нататък

И в това поле ROGUE SPEAR печели точки. Отстранени са недъзите на миналата част от типа "терористът е обърнат с гръб, но се обръща към вас, изважда оръжие и стреля за части от секундата". Сега можете

спокойно да се приближите към врага тихомълком - обръщането и прицелването му отнема известно време. Поведението на героите се влияе от физическите и психичните им качества, както и от броя на взаимните им стълкновения и бойните им щети (раненият член на тима се движи по-бавно и има по-бавни реакции). Терористите се бият в групи, предават си информации и координират дейността си. Когато са зле, бягат до отдалечени пространства, където подготвят сурово посрещане. Ако напредвате шумно и не успявате да елиминирате бягащите терористи, те обикновено се преместват близо до заложниците, което усложнява тяхното освобождаване. (Нахълтате ли в помещението със заложниците, терористите първо стрелят по тях и после тръгват след вас.) Щом прогоните терористите до съседното помещение, чакайте ги непосредствено зад вратата, но

от двете страни и доколкото е възможно, наполовина скрити зад ъгъла!

Самата игра

Вече го казах: общо 18 мисии в 16 локации. След успешно изпълнение на мисията следва бонус и отваряне за следващи варианти на играта. Първият е възможността просто да се премине мисията отново и да се сетите за други трикове - режим practice. Следващият, малко doom-like вари-

ант е terorist hunt, където е необходимо само едно: с всякакви достъпни средства да се елиминират всички терористи. Последният вариант е lone wolf: спуснат сте сам на неприятелска територия и задачата ви е да стигнете определено място на картата, където ще ви приберат и отведат в безопасност. Признавам, това е любимият ми вариант - какво по-добро от това да вземеш любимото си оръжие PSG-1 и да се отправиш на лов. При тези варианти неприятелите са разположени повече или по-малко случайно, така че пада голяма веселба. Да се появиш със своята мила пушка зад гърба на трима руски войници не е проста работа, а след това със своя пистолет със заглушител в ръка трябва да се молиш, че останалите (двама, а ако това свърши добре - един...) вече няма да са с толкова добър слух. Тук отново има подобрение на играл-

ността! Последният подарък, който авторите са приготвили за нас, е replay. В края на успешната мисия съхранявате нейното протичане на диска и след това можете хубаво да я преиграете цялата. Абсолютно съвършено подобие на dem от QUAKE! Възможността за replay решително крие в себе си голям игрови потенциал...

Мултиплеър-красота

За заключение запазих нещо, благодарение на което играта остава в съзнанието дълго след като всеки изиграе всичките й мисии. Да, това е мултиплеърът, съвместната игра на няколко играчи (и до днес Интернет е пълен с играли сървъри на QUAKE, която излезе още преди три години). Освен възможността за общуване на 16 играчи от първата част, се добавя лудо множество подобрения. Вече не се играе само за добрите и то в режим кооперация на една от картите от собствената игра. Можете да изберете и deathmatch режим на игра (max. 8 против 8), който предлага неизчерпаем брой модификации: класически бой на тимове, две бази една против друга, нападение на базата (известния assault режим от unreal tournament), охрана на хора, разузнавателни акции, лов на терористи... Може да се избере и съответен брой управлявани от компютъра терористи. Лично аз съм много любопитен как ROGUE SPEAR ще се наложи в Интернет.

-GM-

Red Storm Entertainment / Take 2

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 233, 32 Mb RAM, HDD ???, DirectX 6.1

Ускорител 3D: D3D

Мултиплеър: ДА(16)

Оценка 9/10

Втората част на един от най-своеобразните 3D-екшъни отново носи грамада нови идеи

ПРАВО В ЦЕЛТА!

дизайн: дизайм

интернет • e-mail • модеми • компютри • мрежи • комуникации

i_net

ВАШИЯТ ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК

981 11 20 • 986 46 11 • e-mail: office@inet.bg

MADE IN BG

Рубрика **MADE in BG** - се съставя изцяло по Ваша идея и по Ваши материали. Как можете да участвате в нея? Очакваме Вашите материали да са свързани по някакъв начин с компютрите (конзолите) и игрите за тях (желателно, но не и задължително условие). Ето няколко примера: **нови нива/мисии за игри, музика, рисунки, шаржове на герои от игри и други из областта на computer art and games.** Вашите произведения изпратете до редакцията на: CD-та, дискети, касети, E-mail, HDD, та даже и на най-обикновен лист хартия, що можете да ги откриете в MG CD или в рубриката MADE in BG във **Вашето списание.**

P.S. Заповядайте с Ваши открития и в рубриките NoExit и Tips&Tricks !!!

GMаниак

Димо Зурнов - София

Станислав Пеев - Бургас

Йордан Грънчаров - Хасково

Димо Зурнов - София

ProtossMan - Бургас

Zeratul

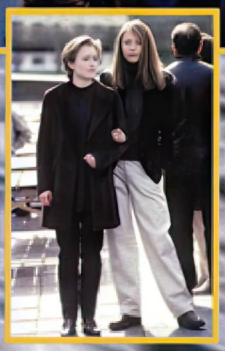
Last Kill Of Dragons

Валентин Джаберов - Разград

Стоян Георгиев - Сливен

александра видео и мейстар представят

александра видео и мейстар представят

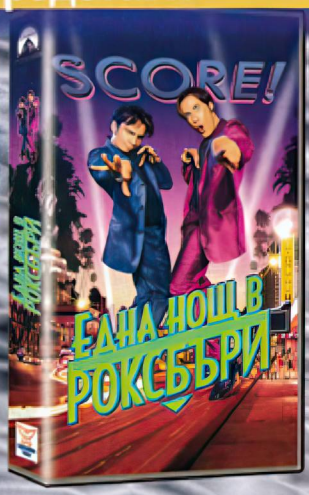


от 16.09

Режисьор: ПИТЪР ХАУИТ
В ролите: ГУИНЕТ ПОЛТРОУ, ДЖОН ХАНА, ДЖОН ЛИНЧ и ДЖИЙН ТРИПЪЛХОРН

В ролите: УИЛ ФЕРЕЛ, КРИС КАТАН
Режисьор: ДЖОН ФОРТЪНБЪРИ

от 20.09



от 20.09

В ролите: АЛИСА МИЛАНО, ПАТРИК ДЕМПСИ, РОБЪРТ ДАУНИ МЛ., МАЛКЪЛМ МАКДАУЪЛ, ШОН ПЕН
Режисьор: РОБЪРТ ДАУНИ

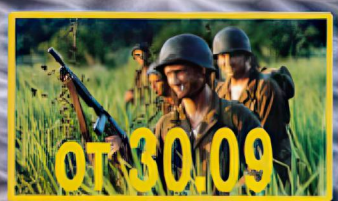
от 20.09

В ролите: БРИДЖИТ ФОНДА, КЕМБЪЛ СКОТ, КИРА СЕДЖУИК, МАТ ДИЛЪН
Режисьор: КАМЕРЪН КРОУ

от 23.09

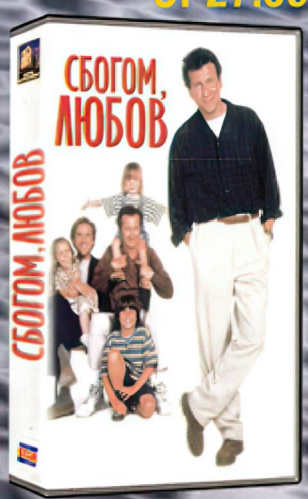
В ролите:ТОМ ХАНКС, МЕГ РАЙЪН, ПАРКЪР ПОЗИ, ГРЕГ КИНИЪР
Режисьор: НОРА ЕФРОН

от 27.09



В ролите: ШОН ПЕН, ЕЙДРИЪН БРОДИ, ДЖИМ КАВИЙЗЪЛ, БЕН ЧАПЛИН, НИК НОЛТИ, ЕЛИАС КОТЕАС
Режисьор: ТЕРЪНС МАЛИК

от 27.09



В ролите: МАТЮ МОДИН, РАНДИ КУЕЙД, ПОЛ РАЙЗЪР
Режисьор: САМ УАЙЗМАН

от 27.09

В ролите: УОРЪН БИЙТИ, ХОЛИ БЕРИ, ДОН ЧИЙДЪЛ, ОЛИВЪР ПЛАТ, ПОЛ СОРВИНО
Режисьор: УОРЪН БИЙТИ

SYSTEM SHOCK 2

шедьовърът продължава

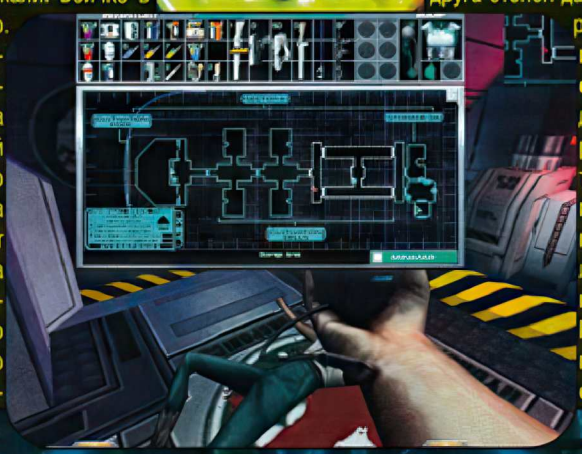
Точно сега, когато разлиствате този брой на списание Master Games, световното геймърско братство отбелязва малък светъл юбилей - 5 години от появата на бял свят на SYSTEM SHOCK - една от най-добрите компютърни игри на всички времена!

Както се полага при подобни славни годишнини, да си припомним героико-трагичното минало. В далечната 2072 г. Edward Diego, шеф на космическата станция Citadel (Цитадела) на фирмата Tri Optimum Corporation използва услугите на хакер, за да препрограмира главния управляващ изкуствен интелект Shodan (напомням: този компютър е от женски пол). След намесата Shodan загубва разсъдъка си и решава да преобрази човечеството по свой образ и подобие. Затворената космическа станция, пълна с всякакви лаборатории, е идеално място за такова начинание. През цялото това време - цели шест месеца - вие спите сладко и хабер си нямате какво става в Цитаделата. А когато отваряте сънливите си очи, виждате наоколо да щъкат уроди, мутанти и роботи. Навсякъде се въргалят бележници и бележки и така вие горедолу загрявате какво е станало и какво още има да става. Тук-там в по-отдалечените места на станцията са останали живи някои и други хора, които са готови да ви помогнат. Но Shodan е много по-бърза от вас и докато се свържете с тях, те вече са студени трупове. Едва след безкрайни дни и нощи геймърстване в ролята на последния човек в Цитаделата стигате до заключителния двубой и побеждавате Shodan.

42 години по-късно (сами пресметнете през коя година върви действието на SYSTEM SHOCK 2), всичко това е минало и заминало. Могъщата корпорация Tri Optimum празнува своя най-голям успех - построяването на гигантския космически кораб Von Braun. Той развива свръхсветлинна скорост и се готви да излети, съпровождан от кораба на организацията UNN (United National Nominate) Rickenbacker към Tau Ceti, за да проучи отдалечени кътчета на космоса. И кой мислите командва кораба Rickenbacker? William Diego, синът на онзи Edward Diego, за когото стана дума по-горе! Корабът Von Braun успешно достига до Tau Ceti, където учените откриват по планетите признаци на живот. За съжаление мозъците на тези учени са извратени и започват ужасни експерименти с кръстосване на човешки гени с гените на новооткритите живи организми. Оттук нататък вече всичко зависи от вас, полковник Mustard, който сам (и със съветите на приятелски настроени същества) трябва да оправи нещата. Постепенно проумявате какво общо с всичко това има младият Diego, каква е ролята на Цитаделата, какво се крие зад безумието на Xerx (компютърната система на Von Braun), какво прави отново тук Shodan, който/която в началото е ужким на ваша страна и дали можете да го/я победите. И разбира се, кулминацията е на финала. **Може да се каже, че SYSTEM SHOCK 2 е по-RPG, от която и да е друга Role-Playing Game.** В самото начало на играта трябва да изкарате тренировъчен лагер и да изберете в кои армейски части искате да служите. Последното означава, че избирате и какви качества и умения искате да имате. Тези от вас, които са чели внимателно статията за SYSTEM SHOCK 2 в #13 на

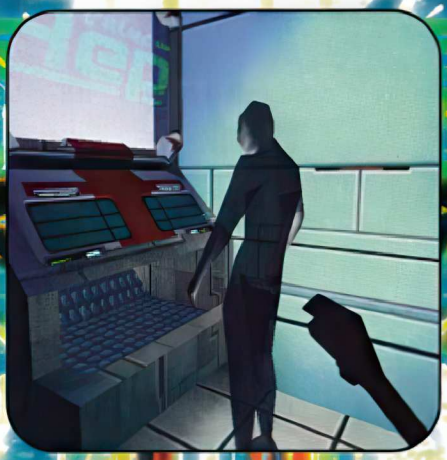
Master Games, си спомнят, че тези качества и умения са бойни, технологични и psi. В тренировъчната мисия избирате какво да специализирате, а после по време на цялото геймърстване придобивате нови умения и инвестирате в развиването на още качества и способности. Подобно нещо в класическите RPG-та е невъзможно. В SYSTEM SHOCK 2 обаче спокойно си купувате своите "stats" и ви ги имплантират, т.е. имате абсолютна свобода на избора и развитието си. **Nanit-ите и кибер-модулите са сред най-важните неща в SYSTEM SHOCK 2.** Това е нещо ново, защото в първата игра нищо не се купува и естествено, няма нужда да се плаща. Сега обаче се плаща постоянно и за всичко. Понякога е по-евтино, друг път - по-скъпо, но винаги се изръсвате с някой и друг nanit. Искате да хакерствате? Моля заповядайте, струва между пет и трийсет nanit-а, и то само за едно пробване. Ако не успеете, пак трябва да платите. Ако повредите keypad-а, плащате десет nanit-а за ремонта. Nanit-и са нужни за лечение в хирургичните единици, за употреба на "реконструкторските" уреди, за адски скъпите покупки в "репликаторите" и въобще навсякъде. Сдобиването с nanit-и не е чак толкова трудно: прибирате

ги от мъртвците и мутантите, събирате ги от земята или си ги произвеждате сами чрез рециклиране на ненужни муниции и предмети (труповете и оръжията не могат да се рециклират). **Кибер-модулите не са платежно средство,** но и те имат своята цена - с тях купувате вече споменатите "stats", т.е. качества, умения и способности (бойни и psi-). С тези кибер-модули се сдобивате малко по-трудно - получавате ги главно от сродните вам души (и някои не толкова сродни като Shodan например) срещу изпълнението на различни задачи. **В употребата на всевъзможните предмети, умения и способности няма абсолютно никакви ограничения.** Било проучвания, било хакерстване, било пазаруване или оръжия - все нещо ще ви потрябва и ще ви улесни живота. Ако например пазарувате в репликаторите и умеете добре да хакерствате, можете да направите така, че да ви предложат да купите не порцеланови чаши, а EMP-гранати или Med kit. За да използвате нов извънземен имплантант, трябва да се научите първо как се правят изследвания със съответните химикали. Всичко в играта е невероятно навързано едно с друго. Ако сте се съсредоточили върху psi-способностите, няма да сте много добри в хакерстването. Но няма страшно. Достатъчно е да използвате необходимия имплантант и той подобрява вашето хакерстване (cyb) с едно ниво. Апликирате ли си съответната дрога или овладеете psi-способността Cyber Afinity, вашата cyb-способност се повишава временно с две нива. А ако сте много добри, можете да използвате и умението Remote Circuit Manipulation. Какво примерно можете да направите, когато на вашия имплантант му е свършила енергията? Възможно е да носите със себе си батерия, да намерите power station (за разлика от първата игра сега няма универсална енергия; всеки предмет си има собствена) или да го заредите с psi-способността Electron Cascade. В случай че нямате достатъчно cyb- или psi-способности, можете да опитате да откриете ICE-pick, с който да се вмъквате навсякъде. И това е само малка част от възможностите - наистина всичко е навързано и взаимозависимо до съвършенство. Проблемите се решават по безброй начини, а играта се извървява по различни пътища. Което не значи, че SYSTEM SHOCK 2 е прекалено трудна - трябва само грижливо да проучите всичко. В противен случай губите. Горещо препоръчвам да изслушате и прочетете всеки log, зарька или описание на предмети и оръжия, защото често това е информация от жизненоважно значение. **Оръжията този път са по-малко - 13** (в първата игра само пистолетите и автоматичните оръжия са няколко вида, да не говорим за останалите), но значително е променена тяхната структура и особено употребата им. Те са разделени на четири групи: стандартни, енергетични, екзотични и тежки. Обаче използването им далеч не е толкова просто, колкото изглежда. За пистолет стига умението standard от първо ниво, но за лазерите трябва energy от четвърто ниво и AGI от трето. За worm launcher (може би най-доброто оръжие) са нужни умения STR 3, AGI 3 и exotic от шесто ниво, като предварително трябва чрез research да го изследвате. И това не е всичко. Стрелковите и енергетичните оръжия бързо се изхабяват и при битките могат да засекат. За тяхното поддържане и ремонт са необходими две различни умения и в зависимост от техните нива можете в една или друга степен да ремонтирате. А с умението modify подобрявате всички оръжия. **В SYSTEM SHOCK 2 в сравнение с първата игра враговете ви са доста по-умни** и срещу различните видове използвате различни оръжия и боеприпаси. Имате възможност да проучите труповете (с умението research и всевъзможни химикали от лабораториите, пръснати по отделните етажи), като след изследването печелите 25% бонус. От време на време у някои трупове откривате нови hypo-стимуланти (стимулиращи дроги) и имплантанти, които после използвате за себе си. **Откровено казано, малко се**



Накратко казано, заради SYSTEM SHOCK 2 си заслужава да вършите грехове - да не ходите на работа, да отсъствате от училище, да бягате от лекции в университета (т.е. интересна е за всички поколения геймъри). След HALF-LIFE и FALLOUT това е най-доброто! • Продължение на една от най-добрите игри в световната история. Задължителна за всеки истински геймър, така както е задължителна казармата за всеки истински мъж

стреснах, като разбрах, че играта върви в графичния engine на THIEF. Защото THIEF, що се отнася до графиката, е поизостанал. Не бях сигурен как една толкова комплексна игра като SYSTEM SHOCK 2 може да работи в такъв универсален и нагледен несъвършен engine. Оказа се, че опасенията ми са напразни. Програмистите яко са поработили и енджинът прави чудеса в буквалния смисъл на думата. А гениалното, може би, е употребата на цветни светлини, които значително компенсират ниската разделителна способност на текстурите. Сякаш thief-овият engine е създаден специално за SYSTEM SHOCK 2, а не за самата THIEF! Атмосферата,



създавана от графиката, е съвършена. Коридори и помещения с кръв по стените, хидропонни танкове, стаи за почивка с разнообразна растителност, ядрото на реактора - всичко пак го има, но изглежда (като за RPG) много реално, а към края на играта и фантастично. Е, графиката не е върхът като при най-новите 3D екшъни (да речем, KINGPIN), но във всички случаи SYSTEM SHOCK 2 е най-доброто RPG в това отношение досега, от което произтичат и много сериозни хардуерни изисквания. **Минимумът от P 200/32 MB RAM и 3Dfx карта са нещо,** при което играта едва-едва върви. Затова ви препоръчвам по-скоро **K6-2 300, Celeron или P II и Voodoo2 / Banshee или TNT.** Лично аз действах на Celeron 450/128 MB RAM с графична карта Millenium G400 MAX и играта вървеше в 1024x768 без никакви проблеми. С "обикновена" TNT е значително по-бавна. А на Riva 128 въобще не трябва. **Впечатляващи са музиката**

Irrational/Looking Glass / EA

PRG-action

PC WIN '95/'98

MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 250 Mb HDD, 3D Card, 4xCD

OPT.: Celeron 333, 64 Mb RAM, 570 Mb HDD, RivaTNT, 16xCD

Ускорител 3D: D3D

Мултиплеър: НЕ

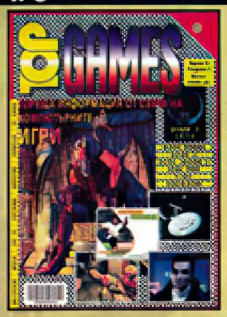
Оценка 9/10

и особено звуците. Див шум наоколо! Отблъскващи гласове на мутанти и андроиди ("Are you one of us?", "I`ll take care of you my little child."), които звучат като стържене със стиропор по стъкло! Ваши собствени халюцинации и гласове, които ви убеждават, че няма смисъл да се борите, че напразно се хабите! Върхът са сцените с духове, в които се прожектират "весели" събития от последните седмици - мъчения при правене на научни експерименти, екзекуции и подобни богоугодни дела. Накратко казано, атмосферата няма грешка и затова не препоръчвам (ако сте със слаби нерви) да пускате тази игра нощем. **В началото имате чувството, че играете нещо**

-GM-

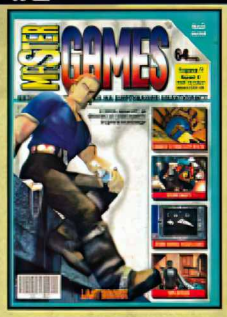
познато. Напредвайки обаче, схващате две основни неща. SYSTEM SHOCK 2, що се отнася до сюжета, е изградена върху подобни (но различни) елементи, както и първата игра. Затова и решавате проблеми, които приличат на онези от първия конфликт с Shodan. Но игровият начин при SYSTEM SHOCK 2 е крайно различен от първата игра. Докато първопроходката е mix по-скоро с екшън-черти, сегашната игра залага на RPG-елементите, и най-вече на тяхната употреба. Играта буквално ви принуждава да сте много внимателен, когато купувате качества, умения и psi-способности и (особено в началото) ви учи на максимална пестеливост и разумно отношение към почти всеки предмет, който намерите. **Сюжетните прилики с първата игра са си в реда на нещата** - все пак SYSTEM SHOCK 2 е продължение... Ако не сте пробвали досега първата игра, очаква ви съвсем ново и изключително преживяване. Малко съжалявам, че липсва първоначално обещаният кооперативен мултиплеър (възможност за игра от четирима). Според новините от Интернет обаче авторите ще пуснат допълнителен patch, който да добави необходимото. **Всеки геймър почти сигурно ще намери нещо, което да му допадне в SYSTEM SHOCK, 2.** Има RPG-елементи, усъвършенствани фигури и достатъчно бойна тактика, стрелби и битки за феновете на екшъните. Както и много неща за любителите на напрегнатите сюжети, а цялата игра е **пропита със страхотна атмосфера.**

#0



#1

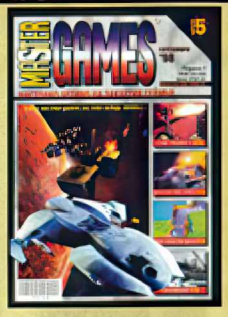
#2



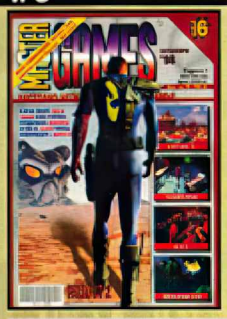
#3

#4

#5



#6



#7

Master Games CD #9

DEMOS: All 99, Anno 1602, Brian Lara Cricket, Dawn of Aces, Dead Reckoning, Excessive Speed, FIFA 99, Gangsters, Gruntz, Michael Owen's World League Soccer 99, Myth 2, NFL Blitz, Redline, Resident Evil 2, Sid Meier's Alpha Centauri, Star Wars: Rogue Squadron, Tonic Trouble, VR Baseball 2000, Warhammer 40.000: Chaos Gate

Master Games CD #10

FULL GAME - QUEST FOR GLORY 3, DEMOS: ACTUA SOCCER 3, AUSTRALIAN CRICKET CAPITAIN, TUROK 2: SEEDS OF EVIL, COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY, DEER HUNTER 2, EXTREME TRIAL MOTOCROSS, FIELD AND STREAM TROPHY BASS, HOYLE CASINO 99, IMPERIALISM II, LINKS LS 99, MIKE STEWART'S PRO BODYBOARDING, NEWMAN HASS RACING, PROPILOT 99, ROLLERCOASTER TYCOON, SIM CITY 3000

Master Games CD #11

FULL GAME - QUEST FOR GLORY 3(ПРЕВЕДЕНА НА БЪЛГАРСКИ), DEMOS: BASEBALL EDITION 2000, GREY WORLDS: ASCENSION, HALF LIFE, JEFF GORDON XS RACING, LANDER, MACHINES, ROAD WARS, ROLLCAGE, SLAVE ZERO, SNOW WAVE: AVALANCHE, VIRTUAL DEEP SEA FISHING, VIRTUAL TENNIS, WCW NITRO, WORMS ARMAGEDDON, X PLANE

Master Games CD #12

FULL GAME - BATTLE ISLES 3

Master Games CD #13

DEMOS: APACHE HAVOC, EXPENDABLE, HIDDEN & DANGEROUS, KINGPIN: LIFE OF CRIME, MECHWARRIOR 3, OFFICIAL FOTMULA 1 RACING, QUAKE ARENA, SHADOW COMPANY, SPORTS CAR GT, TANKTIKS, UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE, WILD METAL COUNTRY, X-WING: ALLIANCE

Master Games CD #14

DEMOS: STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE, STAR WARS EPISODE I: RACER, BRAVEHEART, BREAKNECK, CONFIRMED KILL, DARK MATTER, DESERT FIGHTERS, DRAKAN: ORDER OF THE FLAME, LINKS EXTREME, NEED FOR SPEED: HIGH STAKES, PEACEMAKER, RE-VOLT, TANAKA, THURST' TWIST 'N' TURN, VIRTUAL SAILOR

Master Games CD #15

DEMOS: CASE CLOSED, CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000, FIGHTING STEEL, INDEPENDENCE WAR: DELUXE EDITION, MICROSOFT'S PANDORA'S BOX, OUTCAST, RAGE OF MAGES II: NECROMANCER, STAR TREK: STARFLEET COMMAND, TRAITORS GATE, TREAD MARKS, WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR

Master Games #8 - 2 000лв.

NO EXIT: COMMANDOS, TIPS & TRICKS: BLOOD 2, GUNMETAL, CENTIPEDE 3D, MISSING IN ACTION, QUEST FOR GLORY (HERO'S QUEST), DELTA FORCE, TRESPASSER, HERETIC 2, COLIN MCRAE RALLY, DARK COLONY, ESCAPE : OR DIE TRYING, THE FIFTH ELEMENT, SPEARHEAD, H.E.D.Z., HOUSE OF THE DEAD, F-16 MULTIROLE FIGHTER

Master Games #9 - 2 100лв.

NO EXIT: KING'S QUEST 8, TOMB RIDER 3, TIPS & TRICKS: WARGASM, TOMB RAIDER 3, POPULOUS 3: THE BEGINNING, INDEPENDENCE WAR, S.C.A.R.S., SIN, GET MEDIEVAL, CARMAGEDDON 2 (DEMO), RAILROAD TYCOON 2, BLOOD II, HERETIC 2, DETHKARZ, AGES OF EMPIRES: RISE OF ROME

Master Games #10 - 2 200лв.

NO EXIT: THIEF: THE DARK PROJECT, TOMB RIDER 3, TIPS & TRICKS: WARLORDS 3, CARMAGEDDON 2, SID MEIER'S ALPHA CENTURI, HALF-LIFE, RED- GUARD, SIMCITY 3000, KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY, STAR WARS: ROGUE SQUADRON, MONTEZUMA'S RETURN, KKND 2: KROSSFIRE

Master Games #11 - 2 300лв.

NO EXIT: THIEF : THE DARK PROJECT II, BALDUR'S GATE, QUEST FOR GLORY III, QUEST FOR GLORY V, TIPS & TRICKS: WARHAMMER 40K: CHAOS GATE, RISE OF THE ROBOTS 2 : RESURRECTION, RECOIL, ROAD RASH 3D, MYTH 2: SOULBLIGHTER, POWERSLIDE, BALDUR'S GATE, DEADLOCK, WARGASM, HELLBENDER, TINY TRAILS, SPELLCROSS, TUROK 2: SEEDS OF EVIL, 3D ULTRA MINIGOLF, RETURN TO KRONDOR, SIM CITY 3000 , BLADE RUNNER, EXTREME G2, HALF-LIFE, BLOOD 2 : THE CHOSEN

Master Games #12 - 2 400лв.

NO EXIT: THIEF: THE DARK PROJECT II, BALDUR'S GATE, RESIDENT EVIL, JAGGED ALLIANCE, TIPS & TRICKS: MYTH 2: SOULBLIGHTER, WORMS ARMAGEDDON, BATTLE ISLE 3, SPEED BUSTERS, BALDUR'S GATE, X-GAMES PRO BOARDER, NBA LIVE ' 99, CHAMPIONSHIPS MANAGER 3, FIFA 99, ENEMY INFESTATION, ALPHA CENTAURI, JAGGED ALLIANCE, RAILROAD TYCOON 2, ROLLCAGE, COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY, THIEF: THE DARK PROJECT

Master Games #13 - 2 500лв.

NO EXIT: ALIENS VS PREDATOR, RETURN TO KRONDOR, TIPS & TRICKS: ODD WORLD 2: ABE'S EXODUS, ARMY MAN 2, TOCA 2, SPORTS CAR GT, HEROES OF M&M III, REDLINE, REQUIEM, COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Master Games #14 - 2 600лв.

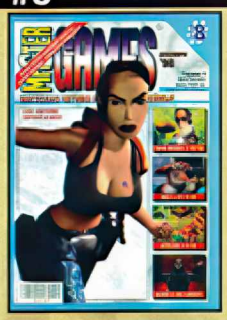
NO EXIT: RETURN TO KRONDOR, X-WING ALLIANCE, TIPS & TRICKS: MICROSOFT BASEBALL 2000, THRUST, TWIST AND TURN, COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES, COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY, WAR-ZONE 2100, GRUNTZ, EXPENDABLE, BUBBLE HERO 2, EXCESSIVE SPEED, FUTURE COP: L.A.P.D., RAGE OF MAGES 2, ROLLER COASTER TYCOON, MIDTOWN MADNESS

Master Games #15 - 2 700лв.

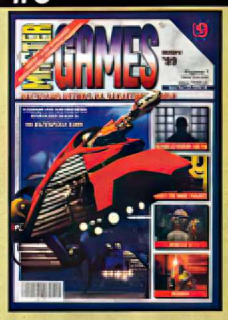
NO EXIT: MECH WARRIOR 3, X-WING: ALLIANCE, TIPS & TRICKS: GRAND THEFT AUTO, SIMSAFARI, JAGGED ALLIANCE 2, HIDDEN & DANGEROUS, CYBERMERCS, STAR WARS EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE, FLIGHT UNLIMITED 2, STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION, F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER, STAR WARS EPISODE 1: RACER, RAGE OF MAGES 2

В ARCHIVES ще откривате информация за игрите, които сме публикували в NO EXIT и TIPS & TRICKS. Тези броеве можете да получите с писмо-заявка + пощенски запис адресиран до нашата редакция. Укажете точния си адрес и кои броеве желаете да получите.

#8



#9



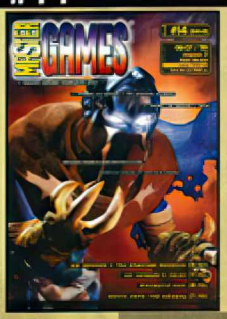
#10

#11

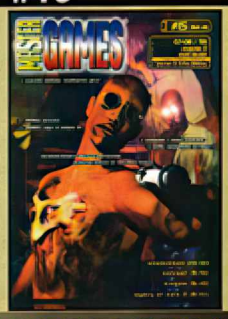
#12

#13

#14



#15



Ако си върл фен на фирмата CAVEDOG и на TOTAL ANNIHILATION, може и да ти стане неприятно от тази рецензия. Но няма как, понякога мнението на рецензента се разминава с това на геймърите. Може да бъде наричан "дилетант", "корумпиран" (ако дава по-високи оценки) или "тъпанар" (ако дава по-ниски), но право на рецензента е свободно да изразява своето мнение, а дали то е вярно или не е философски спор. И за да не протакам, казвам го директно: за мен TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS не само не е бомбата на сезона, а си е средна игра с грешки,както в концепцията, така и в игрално отношение. Ако има в нея нещо добро, то е техническото изпълнение. Е, казах го и ми олекна.

Да ти светне от бойни кули

TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS

Идеята на играта е приемлива. Четири империи под знака на четирите стихии (или четирите елемента) се борят помежду си за надмощие. По неизвестни причини Огънят и Въздухът са елементи на злото, а Водата и Земята - на доброто. Между другото, да не забравя да го кажа, това е нормална realtime-стратегия и си върви мисия след мисия, битка след битка... **Грешката в концепцията,** за която споменах, не е само в безсмисленото редуване на страните по време на играта. Ту играете на страната на добрите, ту на страната на лошите. Ту на страната на Водата, ту на страната на Въздуха. И така - "до края на света". По този "гениален" начин на финала или мразите всички раси, или ги обичате еднакво (защото имат различни добродетели и недостатъци). Така че прежалете първоначалния избор на страна и започнете както ви хрумне. Все едно е! Големият проблем е, че горе-долу половината мисии в играта са съвсем излишни. Повечето от тях по-дълго се записват, отколкото се играят (сещате ли се за COMMANDOS?), а съдържанието им обикновено се изчерпва със задачата да се доберете донякъде с шепа войници и всичко това като телевизионното състезание "Минута е много". Не, не съм съгласен, че такива мисии имат място в realtime-стратегиите. Вижте RAGE OF MAGES - така се правят добри, занимателни като сюжет и интересни като задачи мисии. **Втората част на мисиите** се състои от добиването на една-единствена суровина, мана. Тя се открива на специални места и който пръв си построи на някое такова място lodestone взема суровинния източник под свой контрол. Шашващо е, но тази мана е безкрайна. Така че и с минимален брой залежи можете да си изградите относително бързо гигантска армия и почти непробиваема защита. При това залежите на всяка карта са толкова много, че все ще докопате някои. С други думи, нито суровините, нито единиците имат стойност - въпросът е само колко и с какви темпове ще произвеждате. **От безкрайната мана** произвеждате колкото искате единици. Но въпреки че ги тренирате и подобрявате в съответствие с бройката убити врагове, това е безсмислено - не може да се пренасят от мисия в мисия, а разликата между опитните и неопитните бойци почти не се усеща (освен, че по-добрите имат златни нашивки). Въобще бойните единици не решават нещата в играта. Най-силните единици в TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS не са драконите, кракените (морски чудовища от норвежката митология), магьосниците, демоните... А зидарите! Те всеки път се наричат различно - Mage Builder, Dark Mason, Priestess или Beast Handler (според това на чия страна в играта играете) - обаче винаги са най-твърдите мъже и убийци в империята Darien. Защо ли? Ами защото всяка бойна мисия (т.е. която трае повече от минута) можете да спечелите с помощта на кулите. А кой строи кулите? Зидарите, разбира се. Без значение е дали става въпрос за вълшебнически кули при Огъня, за катапулти и балистични кули при Водата, за топове при Земята или за крачещи кули при Въздуха. Практически в TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS няма по-добро оръжие от почти неунищожимата кула с огромна огнева мощ и максимална далекобойност. Колкото по-рано загреете това, толкова по-добре за

вас. И толкова по-зле за играта, която в този миг вече става скучна. Откъдето произтича друг проблем. Щом като най-добрият начин да печелите е да строите все нови и нови кули, които все по-надълбоко нахлуват във вражеската територия (и как иначе, след като залежите и суровините ви са безкрайни), играта неприятно започва да се нафрашква с ваши единици, ваши кули и умиращи врагове и става все по-бавна и по-бавна. Дори и да имате най-бързото PC и най-бързата 3D карта, много рано слизате от първоначалната разделителна способност 1024x768 на по-слабата 640x480, с което си оправяте за малко скоростта, но пък губите поглед върху това, което става на бойното поле. Така че и високите изисквания към хардуера са сред слабите страни на играта. **Проблемът с кулите е още по-сложен** и от изискванията към хардуера. Това май е най-сериозният недостатък на TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS. Играта е страхотно неуравновесена, макар че авторите са се постарали да направят четири различни раси с различни начини на водене на боевете (тук са успели) и са се помъчили да изпипат стратегическите елементи (реалното влияние на височината върху далекобойността, видимостта, възможността да се комбинират различни видове единици, многото наземни, водни и въздушни единици и т.н.). Това обаче не върши работа. Или има мисии, които можете да пробягате максимум за две минути. Или има мисии за по един-два часа, в които само си строите нови и нови кули и напредвате във вражеската територия без неприятелските единици да могат изобщо да ви попречат. Безбройните залежи на безкрайната мана, безсмислието на единиците, невъзможността да ги пренасяте от мисия в мисия, лесното производство и строеж, както и глуповатия изкуствен интелект - всичко това за съжаление са родилни белези на играта. **Разбира се, има и някои положителни неща** в TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS. Вече споменах техническата разработка, която наистина е на ниво. Единиците са триизмерни и това е позволило на авторите фина и прецизна анимация. Стрелците опъват лъковете, плащовете се развяват, драконите махат с крила и бълват огън... Ако компютърът ви е достатъчно бърз, всичко това изглежда доста добре. Никакво zoom-иране, никакво въртене, просто класическа top-down RTS с красиви единици и прилични background-и. **В управлението на играта няма нищо** революционно, макар че някои рецензенти (например в английското списание PC Gamer) се опитват да убедят читателите в обратното. Обозначаването на единиците, прегрупирането им и shortcut-ите - това ли му е революционното? Възможността да произвеждате повече единици накуп също не е кой знае каква новост! Нито възможността да се нагласят степените на агресивност и пасивност на вашите войски, както и патрулните им маршрути! Ако искате да видите нещо повече в това отношение, препоръчвам ви DARK REIGN, където тези неща са разработени по-задълбочено и много по-отдавна. В TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS малко странно изглежда например, че колкото повече зидари струпате на строежа, толкова по-бързо вашата сграда или единица израства. При това не можете да определите групата зидари и да ги оставите да построят сградата. Първо трябва да изберете един, който да направи основите, а после към него могат да се присъединят останалите.

Плюсове: + Перфектно изпипани background-и и единици + Много мисии в най-различни терени + Четири раси със съвсем различни единици

Минуси: - Объркващо, непрекъснато сменяне на страните - Половината от мисиите са прекалено кратки - Надценена е силата на кулите - Прекалено високи изисквания към хардуера, за да върви играта гладко

Ето такава е тъжната правда за TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS. Някои сигурно няма да са съгласни с моите критики, а ще се кефят от техническата разработка, от големия брой мисии (48 са, но много от тях се опаткват само за няколко минути), от безбройните единици и от забавния мултиплеър. Да, играта има тези качества и затова оценката ми все пак не е ниска. Realtime-стратегия, която съдържа два вида мисии - едните свършвате за две минути, в другите с часове строите кули. "Има нещо гнило в кралство Дариен", както би казал Хамлет.

-GM-

Cavedog / Eidos

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 233, 32 Mb RAM, HDD 300Mb

Ускорител 3D: 3Dfx, D3D

Мултиплеър: ДА(2-8)

Оценка 7/10

MASTER GAMES - Golden Collection SUMMER '99

ПОДРОБНО КАК МОЖЕТЕ ДА СЕ СДОБИЕТЕ С ТЕЗИ СУПЕРСКИ ФЛАНЕЛКИ И ШАПКИ ПРОЧЕТЕТЕ В ГЕЙМЪРСКО ДЕЛО

ВНИМАНИЕ !!!

ГОЛЯМО СЕЗОННО НАМАЛЕНИЕ !

НЕ ПРОПУСКАЙТЕ ШАНСА СИ !

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Кой не знае Индиана Джоунс, кой не е слушал (и гледал) за него. Но дали всички знаят, че освен в предстоящата да излезе Indiana Jones And The Infernal Machine, въпросният супергерой е участвал и трупал опит в още 3 игри: Индиана Джоунс и последния кръстоносен поход (абсолютно по филма), Индиана Джоунс и неговите десктоп приключения и Индиана Джоунс и съдбата на Атлантида. Ще се спрем на последната като най-значима във ВСЯКО едно отношение. **С издаването ѝ през 1992** година LucasArts направо взривиха бранша на компютърните игри, създавайки едно ново измерение в адвенчъра, в който обаче не липсваха и елементи на екшън, защото какво е Индиана Джоунс без екшън? **Освен Индиана** в играта ще видим добрия стар Маркъс Броуди (помните ли го от филмите – образът, който говори 5 езика, за съжаление, все древни, и се губи в собствения си музей), симпатичната София Хапгууд и разбира се, задължителните нацисти, които ще ни късат нервите от началото до края. Отново Индиана ще спасява света от нацистите, като трябва преди тях да се доберe до изгубения континент Атлантида и да разкрие тайните на неговите жители, чиито невероятни машини продължават да работят векове наред. Точно тази чудовищна мощ иска да използва Хитлер, за да завладее цялата планета. **Завръзката** се крие в една статуя от неизвестен, но много древен стил, която Индиана открива в мазето на колежа Барнет, и ключ към нея, който донася някой си господин Смит. Статуйката се отваря и от нея изпада мънисто от неизвестен материал, като впоследствие тези блестящи късчета метал се оказват задвижващата сила за гигантските машини. Господин Смит обаче не е нищо по-различно от агент на Третия Райх, заплашва Маркъс и Индиана с пистолет и отмъква находката. Индиана се опитва да го спре, но в ръцете му остава само сакото на германеца. В него открива парче от „Национална археология", в която се споменава отдавнашна експедиция в Исландия на доктор Джоунс и неговата асистентка София Хапгууд. Ясно е, че тя е в опасност и Индиана няма друг избор, освен да я открие и предупреди. Идеята не му допада особено, защото не са се разделили с много добри чувства един към друг – нали знаете за сложните му взаимоотношения с жените – а и София по време на разкопките на гробове на викинги тайно е събирала артефакти от Атлантида и на всичкото отгоре в крайна сметка зарязала археологията, за да стане медиум. Като такъв тя жъне невероятен успех по цял свят с лекциите си за Атлантида, информация за които черпи от духа Нър-Аб-Сал. Според Индиана всичко това са пълни глупости, но в края на играта се оказва друго. Следват тонове невероятни приключения: плаване с подводница, пътуване с камили през пустинята, летене с въздушен балон, управление на древен танк, разходка по морското дъно, преследване с автомобили, посещения в най-екзотичните кътчета по цялото земно кълбо и тн. **За решаването на многобройните загадки** ще трябва да впрегнете цялата си досетливост, а за да приведете в действие древните машини, има да тичате напред назад по прашните безкрайни коридори на лабиринта в сърцето на тайнственият континент, докато откриете всички необходими части. Там също има и канал, който не може току така да прецапате, защото вътре живее един изключително сърдит октопод. Нека не забравяме и досадните нацисти, които ще се бъркат на всяка крачка, алчни за откритията на Индиана. **Историята** е страшно интригуваща и изключително добре представена. От години се носят слухове, които напоследък залочват да се потвърждават, че Индиана Джоунс 4 (да, такъв филм ще има!) ще пренесе на големия екран събитията от играта, дори се чува нещо за работно заглавие „Индиана Джоунс и изгубения континент". Най-важната разлика от киното е естествено възможността за пряко участие в случващото се; нещо повече – от LucasArts са отишли много по-далеч. Те са превърнали в реалност гениалното хрумване цялата игра да може да бъде изиграна по три съвършено различни начина. Общи са единствено краят и началото. След като Индиана предупреди София за опасността (своевременно нацистите са отмъкнали всичките находки, които е събирала), тя иска да го придружи в търсенето на Атлантида. Точно на това място може да се избира. **Първият** начин, по който можете да играете играта, е напълно стандартният, познат от филмите. София ще следва Индиана на всяка крачка, понякога ще помага, в един момент дори Индиана се отказва отчаян и трябва да играете с нея. **Вторият** начин е за любителите на екшъна – ще разменяте юмруци с противници почти на всяка крачка. В крайна сметка Индиана се оказва много добър боксьор. **Третият** начин е само за геймърите със склонност към мозъчни изтезания. Загадките са изключително сложни, всяко елементарно действие, което ще ви придвижи съвсем мъничко напред, трябва да бъде обмисляно с часове. Съвсем сам трябва да се справите с всичко без помощта на София. И ако това не е умствена гимнастика, тогава какво? **Като цяло LucasArts са създали истински шедьовър,** който сам по себе си представлява частичка вечност. Не само заради брилянтния замисъл, а и поради изключителния дизайн, който все още е останал като пример в много отношения – целия бекграунд е изящно изрисуван сякаш от ръката на ренесансов художник, а фигурките на героите са събрали в себе си цялото очарование на истински личности с напълно реални чувства. Те могат да се радват, да заплашват, да се смеят, да установяват контакт с духове, да се целуват и дори да проявяват чувство за хумор. Изобщо изиграването на „Съдбата на Атлантида" представлява едно незабравимо изживяване за всеки, докоснал се до легендата, наречена Индиана Джоунс.

CALI -GM-

Unreal Mission Pack I: RETURN TO NA PALI

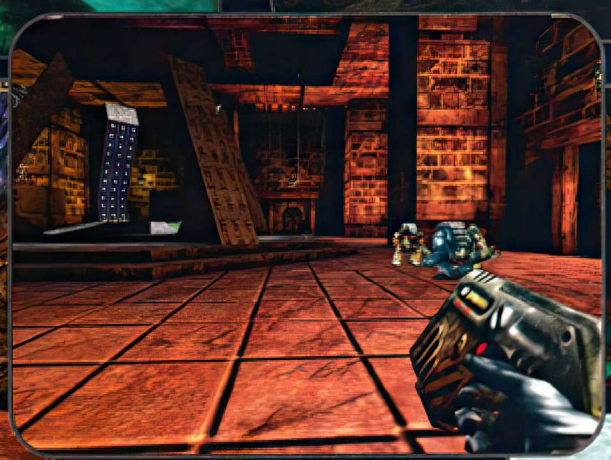
След предълъг престой от повече от година пак съм на колене пред хубостта на UNREAL, пред особената й атмосфера и пред нейната стихийна фауна, в чиито черти и форми се събират поизвратената прелъстяваща красота с копнежа да се убива.

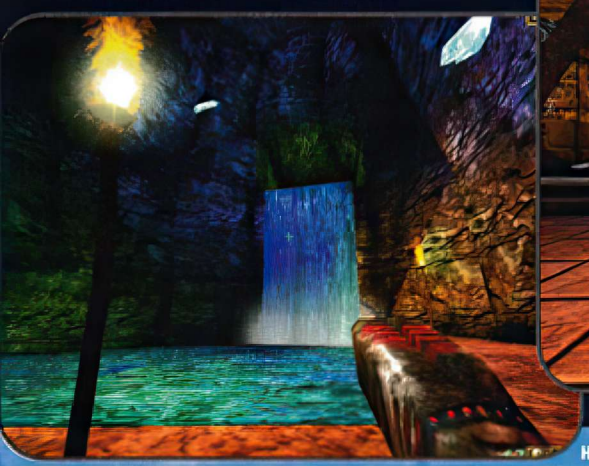
Завръщането в NA PALI е добавка, която трябваше да бъде просто обръщане към миналото и да предизвика само мил спомен. Но НЕ Е, защото по-добър и визуално по-привлекателен 3D енджин от времето на UNREAL не сме виждали, което е почти чудо. Вероятно защото технологията е дадена на авторите предварително и авторският тим е имал грижата само да събере парчета, нападали от небето. NA PALI не е бомба от рода на "купихме си енджин и сега гледай какво става", нито HALF-LIFE или пробивач като unreal-ския

STAR TREK: KLINGON HONOR GUARD. Авторите са имали време и воля да вплетат оригиналност и сюжет в страховитата сеч. Призовали са в компанията си авторския тим LEGEND ENTERTAINMENT, който е сред върховите експерти на игрални сюжети. После са развивали и развивали, докато са развили 90% игра за един играч, инсталирали са в нея 5% нов мултиплеър плюс 6 вехти deathmatch-нива, а останалите 5% са зяпали вкъщи телевизия и са изучавали гърдите на съпругите си, вместо да съберат накуп повече от само 12 singleplayer-нива. Помните ли някогашния видеооргазъм "Нашественик 2"? RETURN TO NA PALI започва абсолютно по същия начин. Вашата космическа лодчица, на която с поодран задник отлитате надалеч след двубоя със супероръжията на нашественическия кораб, е хванатата от гигантския военен кораб UMS Bodega Bay. Съдържанието на съдчето (т.е. вие) е в крайно скапано положение. Командването решава: или ви рециклират, или се връщате на Na Pali като военен агент, за да намерите претърпелия злополука космически кораб UMS Prometheus и да се върнете на UMS Bodega със загубените военни планове. Можеше да е и доста по-интересно... но не можете да изберете рециклирането. Другият избор е да наблюдавате как космическата ви ладия пак аварира (изглежда 90% от всички космически кораби не кацат на Na Pali, а по принцип аварират) в планинския пролом на планетата, а унилият герой се отправя да изследва околността с насочена пушка. Насочената пушка е важно нещо в NA PALI, макар че в началото всичко изглежда миролюбиво. Случайният посетител може да се любува на прекрасни планински пейзажи и да се спъва в безобидни прасенца, пасящи синкава тревица. Но ситуацията бързо се променя, когато на иконите "свят" се появи някой от "другите" обитатели на планетата - той не поздравява, разнищва ви на дреб, промива изненадания ви поглед с урина и изпраща останките обратно в кутийка от сушен чай. От датадиска обикновено се очакват две неща: безсмислена трудност и присъстваща познатост. Второто е изпълнено максимално - в повечето случаи ви се струва, че сте в първоначалната UNREAL. Да, RETURN TO NA PALI може да се играе на ниво Normal. Говоря за първите десет нива на играта. Последните две нива са,

reNEWed

за да не ги доиграете и въобще това е излишно старание, защото заключителният дявол е от рода GameOver Ltd. Честно декларирам тук: не успях да го изпратя на другия свят иначе, освен като бог (GOD). Пътят към него води традиционно през безсмислена бъркотия от екстериори и интериори. "Горе" има великолепни потопени в нощта туземски селища и фантастични средновековни постройки, "долу" ви чакат сталактитни пещери, подземни реки, минни станции или например завод на нашествениците Skaarj (изречете това няколко пъти бързо в присъствието на психиатър; може да получите подарък...). Освен старата фауна, фигурират шепа нови





изродчета. Едното летящо, другото хищна рибка, екстра хищен и бърз мини T-Rex, добре въоръжени космически моряци от земната военна пехота, по едно парче only Maxiskaarj и заключителен Демон от пъкъла. От премиерните оръжия присъства автоматичната пушка Combat Assault Rifle, която стреля или в ра-та-та-паника-режим, или по-предпазливо, но по-унищожително: бум(пауза)-бум. Осемзарядната Eightball е придружена от ракетомет, който първо стреля класически, а вторично се превключва в режим, където малко управлявате летящата ракета (като в HALF-LIFE). Накрая има нова версия плюващи на гранати (Grenade launcher) -

Плюсове:

+ Графика + Атмосфера + Сюжет

Минуси:

- Много късо - Малко нови текстури и идеи в дизайна на нивата

"живи" и с предпазител. В помещението, откъдето се чува грозен звук, пращате няколко гранати с предпазител и онези само залягат. Щом обаче между тях кацне "жив" другар, получава се такъв БУМ, че източникът на грозните звуци пътува директно към покоите Господни. Първоначалните оръжия на UNREAL не ги бива тактически, но с новите допълнения арсеналът става доста пълен. Отделните нива са свързани със сюжета, който иначе не струва пукната пара, но някак слепва цялото това бесуване в едно. Дизайнът на нивата малко се различава от онзи в първата игра - те са по-прегледни и по-праволинейни. В повечето случаи усещате, че знаете къде сте и "откъде се излиза навън". Много рядко попадате в задънена улица или стигате до супербонус, като например забутана черква, скрита в провинциално (външно) ниво. Нещата доста се развихрят в космическия кораб Prometheus, в който бавното закачане с разни Skaarj-и в стил стреляй-бягай-стреляй накрая се променя в hecticberserk-ова сеч със земни моряци, която няма лесно да забравите (екипажът на UMS Prometheus ви асистира не с поддържащ огън, а само с разкъсани черва, мешани по хайдушки). Интелигентността на някои неприятели е ледено безмилостна. Чудовищата отскачат от изстрелите, крият се, бягат за помощ, стрелят от засада. Вярно, това не е HALF-LIFE, но понякога е трудна работа нещо да убиеш (моряците и отскачащите skaarj-и са костелив орех за немирната мушка). В заключителните нива под краката ви се появява лед и на него получавате такава инерция, че в първите трийсет минути на пързалянето ви се струва, че вече никога нищо няма да уцелите. Но с течение на времето това се оправя (или просто изтривате играта от диска). В мултиплеъра някой ще хареса т.нар. Botmatch, т.е. двубой на човека с управляваните от компютъра bot-и. Има, естествено, Deathmatch, Cloakmatch и Darkmatch (липсва може би само истински миш-мач), но от тази гледна точка авторите тихо допускат факта, че UNREAL в мултиплеъра просто не е QUAKE 2 и препоръчват да се изчака UNREAL TOURNAMENT.

-GM-

Въпреки че датадискът е силно наситен с досега издадените за UNREAL patch-ове, понякога се натъквах на нестабилност около съхраняването на позициите, но това може би идва от моята немирна машина. Иначе всичко е супер. Но, за съжаление, замалко - RETURN TO NA PALI се опатква за броени часове.

Legend E. / Epic / GT Interactive

PC WIN '95/'98/NT

MIN.: P 166, 16(64) Mb RAM, 100 Mb HDD

Ускорител 3D: ДА

Мултиплеър: ДА

Оценка 7/10

SHADOWMAN

Питанки & Отговори

След практически една седмица непрекъсната игра честно си признавам, че не смея да предложа комплексно решение - това изисква поне да се нахвърлят карти, а да се правят карти на SHADOWMAN прилича на пренасяне на вода със сито. Играта няма automapping, всички структури са тотално триизмерни и заплетени в най-странни бъркотии и възли. Единственото, което мога да направя, е да кажа някои нещица, които да улеснят живота ви в адското Shadowmanско чистилище, за да навлезете по-надълбоко в тази прекрасна игра.

Попаднах тук - какво да правя?

В началото SHADOWMAN прилича малко на TOMB RAIDER, но без пушкала. На първо време добре е да се поразтичате и разскачате. Никой и нищо не напада Shadowman, така че спокойно усвоете управлението: скачане със засилване, минаване на ръце по въжета, лазене по първази и други подобни майсторлъци. И ето че се озовавате в черква, чиито врати автоматично се отварят, щом пристъпите към тях. Вътре Mamma Nettie ви обяснява какво следва и ви дава пушка .50 Desert Eagle. Можете да тренирате стрелба например точно по Mamma Nettie, която е безсмъртна. Наистина ругае, но иначе поема оловото без по-сериозни възражения.

Какво чука вътре, звучи като сърце?

По пътя за черквата още в първата пещера се натъквате на странна кръстоска между тъпан и ваза на крачета. Това е затворена душа, запознайте се. Главната ви задача е да съберете всичките 112 такива души, укрити из всички нива на играта. Някои душевни тъпани се намират сравнително просто или "никнат" направо под носа ви. Други са видими, но трудно досегаеми. А има души така юнашки скрити, че си е изкуство да ги намериш. С освобождаването на душите от тъпаните (което засега в този свят още не може да се прави) постепенно стигате до по-високо душевно ниво, за което ще говоря по-сетне. Душевните нива са общо девет и всяко следващо ниво НЕ се достига с еднакъв брой събрани души. За първо ниво трябва само една душа, за второ ниво - две, а после - все повече и повече: **Душевно ниво** 1: 1 душа, **ниво** 2: 2 души, **ниво** 3: 4 души, **ниво** 4: 12 души, **ниво** 5: 16 души, **ниво** 6: 20 души, **ниво** 7: 24 души, **ниво** 8: 25 души

Ако някъде по време на играта натиснете ESCAPE, настъпва пауза и излиза статистически екран. Цифрите в левия горен ъгъл показват колко души ви остава да съберете в даденото ниво, а цифрите в десния ъгъл - общо колко души още трябва да съберете. Във всяко ниво първо събирайте колкото може повече души. Играта може да се открие твърде нашироко, дори ако във всяко посетено ниво съберете да кажем само половината души, както е при TUROK, друга игра на фирмата IGUANA. Открият ли се прекалено много нива, налага се после систематично да се връщате да досъбирате забравени души и при повечко такива загубени си докарвате доста неприятности. Но да не ви обърквам - някои души във всяко ниво (включително и най-първите) могат да се съберат и по-късно, едва след като Shadowman се научи на някои специални умения, така че няма смисъл да се стараете със зъби и нокти да ги съберете, когато това не е възможно. Недосегаемите души в повечето случаи се намират в места, които горят или към които на пръв поглед не води никакъв път. Работно нарекох такива души - присмехулни.

Говорих с жрицата Nettie, какво по-нататък?

След първия разговор жрицата дава на Shadowman две неща: пушка и телепортиращо мече. Пушката, естествено, се използва за стрелба, а мечето трябва да се избере в инвентара и да се натисне Enter, при което се появява специално телепортационно меню. В началото на играта в това меню има само ниво с черква и начално ниво на ада Deadside: Marrowgates. В страната на живите Shadowman първоначално няма работа, така че остава само да се избере Deadside и да се скочи в ада.

Какви са тези златни черепи?

През всичкото време във въздуха летят стотици малки черепи - или напълно свободно, или скрити в разни сандъци и съдове. Чрез тяхното събиране се допълва енергията на Shadowmanските вудуоръжия и вудуброни. Излезете ли от някое ниво и се върнете към него, черепите

NO EXIT???

обикновено отново се появяват.

Какви са тези малки червени сърца?

В лявата долна част на екрана се появява индикатор на особени жертвени предмети на бог Loa, наречени Cadeaux. Тези предмети са далечно подобие на малки червени сърца. Отнася се за хитра форма на полезен бонус. Насъберете ли сто от тези предмети, можете по-късно (когато се научите да ходите по огън) да ги занесете на ниво Wasteland, Temple of Life в храма на живота, който е кръгло помещение с няколко по-малки светини в специални олтарчета. Щом Shadowman клекне със стотак Cadeaux при някой от олтарите, на индикатора на живота му се добавя поленце в повече и той става по-силен. Не е задължително така да се подсилва Shadowman, но го направете, защото в по-напредналата фаза на играта ви очакват сложни двубои, за които някой и друг живот в повече не е излишен...

Как да мина през катинарите на вратите?

Те изглеждат страховито, но могат просто да се прострелят.

Ковчег ли, що ли - от него излитат светкавици?

Предишната SHADOWMAN изгради специална система от проходи през пъкъла и ги нарече Порти на костен мозък (Marrow Gates). Портите са система от тунели, които са разнообразно свързани помежду си и блокирани със специални Душевни врати. Всяка душевна врата има около себе си полукръг от магически символи, показващи каква сила му трябва на Shadowman, за да може да премине през тази или онази врата. Полукръговете от символи съответстват на душевния индикатор на Shadowman в дясната долна част на екрана. Значи ако някоя врата е заключена на трето душевно ниво, трябва и Shadowman да бъде поне на трета степен на душевна сила, за да я отвори. Внимавайте с вратите на по-високите душевни степени, защото могат да крият ключови проходи или предмети, от които по-късно се нуждаете - пропуснете ли някоя, после доста търсене ще падне, особено ако не помните, че сте я отминали.

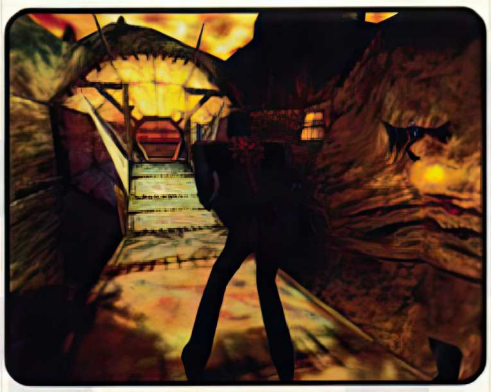
Давя се във водата, Hilfe!

В първата част, когато в света на живите е още бял ден, на Shadowman му свършва дъха под водата и се стига до нещастно удавяне в дълбоките води. В света на смъртта Shadowman няма дъх, така че във вода (в кръв, слуз или лава) няма да се удави. Във втората част на играта Mamma Nettie призовава в света на живите вечна нощ и смърт и на Shadowman не му се налага да диша дори например в езерото зад черквата. Тоест по-добре е да изчакате втората част преди да поемете към залетите мини зад черквата.

Защо зомбите не умират, когато стрелям в тях?

Да се убие каквото и да е в тази игра, далеч не е така лесно, както при другите брутални екшъни. Всяко чудовище първо пада на колене или ако няма колена, след определен брой попадения с произволно оръжие стига до някакво състояние, близко до смъртта. В това състояние трябва веднага да се довърши с няколко бързи изстрела. Ако не направите това по някакви причини (нямате добра мушка, друго чудовище пресича пътя и закрива довършващия изстрел с тялото си), клекналото чудовище се съвзема, става и с пълна сила връхлита върху вас. Затова не се колебайте и бързо убивайте!

Когато убивам зомби, нещо остава



след него. Що е то?

След кончината на повечето чудовища в света на мъртвите във въздуха остава тяхната червена душичка. Понякога душички могат да се намерят и в разни сандъци и съдове. Душичките допълват жизнената енергия на Shadowman. Не ги събирайте, ако вече имате пълна енергия - Shadowman ще ги погълне, без какъвто и да е ефект. Същото важи и за златните черепи, допълващи вудуенергията.

Може ли Shadowman да умре?

Не, в света на мъртвите Shadowman не може да умре, защото нали всъщност си е мъртъв. Ако някой или нещо ви лиши от цялата жизнена енергия в страната на мъртвите (да, странно е, че Shadowman има жизнена енергия, щом не е жив), автоматично се връщате в началото на нивото, в което се е случила случката, и всичко остава така, както си е било. Насъбраните вещи са насъбрани, отворените врати са отворени, избитите чудовища са изпарени.

Огънят ме изгаря, ауууу!

Огънят има това зверско качество, че гори, опича и накрая изгаря. Докато вашият Shadowman не бъде изрисуван със специални знаци, символизиращи магическа противопожарна протекция, пазете се от огъня. За протекциите вижте таблицата, илюстрираща тези редове.

Как да стигна зад каменните блокове с горящите знаци?

Каменните блокове, които преграждат някои коридори (на първия се натъквате над Мястото на пророчеството Prophecy Chamber), могат да се отместят едва когато Shadowman добие първата магическа протекция против огън: Toucher от храма Temple of Fire.

Защо надписите в списъците на убийците са толкова размазани...?

Тази дяволска работа в началото не можах да я разбера, но по-сетне установих, че имам прекалено ниско настроено разделение на графиката. Щом превключих на по-фино разделение, всички дневници и карти с пророчество станаха перфектно четливи. Ако сте с по-бавна машина, отивайте на по-високо разделение само за четене на размазаните надписи и след това отново превключвайте обратно.

Как да взема душа в страната на живите?

Моите .50ка не разрушават тамошните душевни барабани. Изчакайте втората част на играта, когато Mamma Nettie изпрати в света на живите вечна нощ. След това вече и в страната на живите (бившата) Shadowman е снабден с Shadowgun и може с него да отваря душевни барабани.

За какво служи колелото със стрелка?

В някои нива се натъквате на особени колела, подаващи се от стените, снабдени със стрелка. Тези колела активират въжета някъде наблизо, по които можете да минете на ръце до иначе непристъпни места.

Намерих някакви олтарчета с пламъче. Какво да правя с тях?

Олтарите са телепортационни места. За тяхното активиране е необходимо да се придобият къси копия Baton. Сложите ли копието в произволен олтар, телепортирате се до друг олтар. Телепортиранията винаги са свързани в двойки, цикличното движение между олтари е невъзможно. С редки изключения тази работа само елиминира досадното ходене на по-далечно разстояние - крайно рядко чрез телепортация стигате до някъде, където не може да се доберете по друг начин. Телепортациите никога не излизат от обхвата на даденото ниво, т.е. не се прехвърляте от ниво на ниво.

Може ли да се преодолее стъкло или класическа мрежа?

Отчаяно го опитвах много пъти и отговорът за съжаление е: "Не".

Как да стигна до серийните убийци?

Няма смисъл да се ходи при серийните убийци преди Mamma Nettie да изпрати на Земята нощ. Да се опитвате да ги ликвидирате посред бял ден си е истинско самоубийство. До тях стигате като в ниво Asylum: Cathedral of Pain пристъпите към един от петте висящи закрепени/горящи торса и натиснете клавиша ENTER. Радвайте се, че научавате това, защото никъде няма никаква индикация за нещо такова, а аз киснах в Катедралата на болката твърде дълго, преди да "измисля" тази странна телепортационна процедура.

Как да убия серийните убийци? Стрелям, но те не умират...

Ако имате чувството, че вече сте много силни, а в света на живите е нощ, запасете се здравата с муниции за сачмена пушка и картечници. В една ръка грабнете Shadowgun, в другата например сачмена пушка и тогава хуквайте след серийния убиец. Стреляйте с двете оръжия едновременно, но вместо да търчите насам-натам и бавно да "оглозгвате" неприятеля от разни ъгли, по-добре се впуснете в повече или по-малко директна face-to-face конфронтация със слабо отклоняване встрани чрез клавишите strafe. Старайте се да изстреляте колкото може повече патрони за възможно най-кратко време и когато най-после негодникът падне на колене, БЪРЗО пуснете в него серия отдушевяващи изстрели. Възнаграждението е безсмъртната душа на убиеца, която Shadowman приема в себе си. Ако загубите двубоя, в никакъв случай не тръгвайте отново след убийците - вече нямате достатъчно муниции! По-добре запишете съхранената позиция и тогава се спуснете към неприятеля с пълна сила. Финалният убиец е екстремно твърд орех. Препоръчвам да се тръгне към него с максимално здраве и максимална вуду и "нормална" огнева мощ в ръце.

Какво да правя с хищните риби?

За щастие хищните риби плуват и лапат бавно, така че по-хитро е да отплувате от обсега им, отколкото да се циганите с тях. Shadowman не се управлява зле под водата, но все пак там важи по-скоро: "Който избяга, той печели." Полоши от класическите рибки са парещите електрически змиорки, които също е добре да се избягват.

Насреща ми има кожена ципа със символ на огъня - какво да я правя?

Срещу кожените ципи подходяща е борината Flambeau. Трябва да се действа с борината на малко разстояние от кожата, иначе огънят няма да я запали. Върнете ли се в някое ниво обратно, запалените ципи са зараснали и се налага пак да играе борината. Зад ципите обикновено има бонус във форма на екстра Cambeaux или енергия.

Могат ли да се убиват крокодилите?

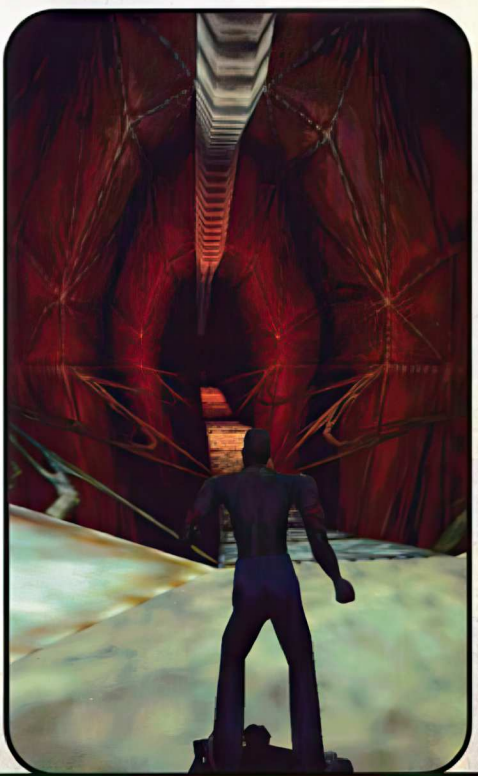
Може, но не печелите нищо. Те са толкова мудни, че в никакъв случай не могат да догонят във водата пъргавия Shadowman. Ако все пак решите да ги поразпъдите, стреляйте по тях от брега или от вода до коленете - крокодилите остават винаги във водата, а на брега ги няма никакви.

Не е ли Shadowgun малко слаб?

Shadowgun е най-унищожителното оръжие в играта, въпреки че отначало не му личи. Похвално е колко добре е балансирана растящата трудност на играта с нарастваща ефективност на Shadowgun. При всеки "скок" в следваща душевна граница с една степен скача и силата на Shadowgun. Със задържането на бутона пушкалото придобива по-голяма мощност и дава по-силен изстрел. При това расте не само мощта, но и бързината на стрелбата. На трета или четвърта душевна степен Shadowgun като сила е практически както в началото - после става страхотно оръжие, което бързо "натягате" на по-висока мощност и само с един гърмеж "отдушавате" някои средно силни неприятели. Ако минавате през непроучена територия, хитро е да имате непрекъснато обтегнат и подготвен да стреля Shadowgun.

Зомбите, които убих, пак са тук, защо за Бога?!

Това е затруднение, което са измислили авторите на тази игра за "чистачите" на нива. Както в серията MIGHT & MAGIC, след определена фаза (това май е първото посещение на играча в ниво Asylum: Gateway/Cathedral of Pain) всички бастисани чудовища от преминатите нива възкръсват и трябва да се чистят отново. При това чудовищата с течение на времето, вероятно в зависимост от душевната сила на Shadowman, се появяват по-нагъсто и дори в съвсем нов състав. Където преди има най-прости духове, по-късно изникват ята летящи чудовища и хищни Holocaust-и, пфу!



Струва ми се, че вече съм бил навсякъде, но не знам как да продължа!

В SHADOWMAN това е обичаен момент. Ако сте абсолютно сигурни, че в посетените нива сте събрали максимума от душевните барабани, значи ви липсва някакъв предмет за отваряне или активиране на врати, бариери или телепорти или нямате магически предпазни знаци, с които да преодолеете огнени препятствия. Върнете се към досега неотворените магически порти и огледайте дали вече нямате достатъчно сила, за да ги отворите. Ако съществува някакъв храм на бог Loa, в който сте били, но нямате още предпазни магически знаци от него, много вероятно е придобиването на тази протекция да е именно онова, от което се нуждаете за продължаване на играта. Ако нито един от изброените доводи не е това, което ви затруднява, или не можете да намерите и вземете някаква специфична душа, не се стеснявайте и мислете... Може да помогне!

Просто не стигам до някои души! Виждам ги, но не върви!

Вече споменах - това са присмехулни души. Много вероятно е да не можете да ги вземете преди да научите Shadowman на някое умение. Възможността за това расте, ако несъбираемата душа е някъде близо до кървави водопади, парещи въглени или лава.

Mamma Nettie иска нещо за призоваване на вечна нощ. Защо и какво?

Веднага след посещението на първия сериен убиец се върнете в света на живите и посетете Mamma Nettie. Тя дава на Shadowman задача да намери в областта на Портите на костния мозък (Deadside: Marrow Gates) три артефакта L`eclipser, способни да предизвикат изкуствено слънчево затъмнение. Това затъмнение е необходимо, за да може Shadowman да отделя души с Shadowgun (от душевните барабани или от неприятелите) и в света на живите. Трите артефакта са в коридорите, излизащи от Портите на Костния мозък. Трябва да имате достатъчно душевна енергия, за да отворите душевните порти, охраняващи специалните светини, където се намират тези артефакти. С тройката L`eclipser-и се връщате при Mamma Nettie, която след това призовава слънчево затъмнение и изпада в кома.

В Temple of Fire виждам през отвора душа, но не мога да пропълзя през него!

Тази душа и нейната колежка отсреща през коридора стават за вземане по-късно, когато имате достатъчна протекция за огън. Дупката е само провокация, до душата се стига от друго място.

Как да смъкна тези летящи негодници?

Хвърковатите проблеми стават все повече с нарастващата душевна сила на Shadowman. Тях-

ната мушка не я бива, но ако летящите чудовища над главата ви са цяло ято, налага се да се разправите с тях, особено ако не само пробягвате идващите сектори на играта, но и ги изследвате. За тяхното убиване препоръчвам да се превключи играта на поглед от "собствени" очи, при който Shadowman наистина не може да се движи, но свободно се оглежда и вижда цялата панорама над мястото, където се намира. За убиване на летящите най-добър е Shadowgun с неговата права траектория на изстрелите и далекобойност. Помнете обаче: Shadowgun стреля толкова по-далеч, колкото повече "обтегнете" силата на изстрела. Дали достигате целта, или не, познавате според това дали прицелът е пълен, или празен. Прицелът следва обсега на стрелба непрекъснато, така че само нацелете неприятеля, "обтегнете" Shadowgun и наблюдавайте дали прицелът ще се напълни. Ако това стане, стреляйте! Целта се улучва и от по-голямо разстояние, стига да не се премести...

Има ли нещо скрито на гробищата зад черквата?

Саркофагът със стълби надолу крие една безсмъртна душа и парадоксалното тайно място secret place. До саркофага стигате с помощта на избухливата вудувещ Calabash, която намирате дълбоко в ада в една по-малка светиня в Портите на костния мозък.

Съществуват ли в тази игра някакви секрети?

Има почти две дузини. Не намерих всички, но тези, които открих случайно, бяха или просто намираеми, или абсолютно дяволски скрити. Ровичкане из затулени кътчета, скачане по купчина никъде не водещи сандъци, катерене по тавански траверси и греди. Понякога върши работа скачането от височина на някаква слабо видима площадка и подобни безсмислици. След намирането на всеки секрет в уводното меню в графата "Secrets" се отваря нова възможност, след което претрансформирате Shadowman в "нещо друго" и той може например непрекъснато да гори, да има надута глава, да е невидим и други такива щуротийки.

-GM-

Iguana / Acclaim

PC WIN '95/'98

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 100 Mb HDD, DirectX 6.1

Ускорител 3D: ДА

Мултиплеър: НЕ

Оценка 10/10

Voodoo оръжия и помагала

The Shadowgun - най-важното оръжие в играта. Колкото повече расте неговата сила, толкова е по-бързо и по-смъртоносно. Изстрелите му имат права траектория на летеж, така че с него се прострелват и по-отдалечени цели (виж "Как да убия летящите негодници?").

Asson - дрънкалка, пръскаща малки пушеци. Подходяща е за парене на пръстчетата на непослушни деца. Става само за украса.

Baton - късо копие, което не е никакво оръжие, но действа като активатор на телепортационни олтари, ако се държи в ръце и се натисне бутона "използване" при олтара с огънчето.

Flambeau - много полезна борина (факла), която осветява добре и най-тъмните помещения. Възможно е да се използва и като оръжие, но трябва да се има предвид, че огнените топки от борината летят по особени, трудно разгадаеми криви и бързо падат на земята. Тоест проблемът е да се улучи целта. Между другото, Flambeau доста добре действа при Loa жрици. Функция на борината е да се прогарят с нея кожените ципи с червения символ на огъня.

Marteau - чукче, пращащо по земята вълни от огън, които могат да обезвредят и няколко чудовища наведнъж. Лапа много voodoo енергия, така че е добро за употреба само при berserk-и или за някакво крайно щастливо струпване на чудовища. С удар по тройка барабани отваря железните бариери, блокиращи някои помещения.

Calabash - силно експлозивни voodoo "гранати", които унищожават всичко, което се озове в обсега на тяхната експлозия, включително Shadowman. Тези гранати са необходими за пробиване на специалните плочки с орнаменти, една от които може да се види например на саркофага до началната voodoo черква.

Enseigne - щит, който отразява нападения към Shadowman, идващи отпред. Като се има предвид, че атаките обикновено идват от най-непредвидими ъгли, щитът е практически непотребен, може би с изключение на двубоите с извънредно силни неприятели. Тогава обаче по ви върши работа да държите във всяка ръка оръжие, така че щита пак няма много да ви трябва.

Нормални оръжия

.50 Desert Eagle - класическо пушкалце, слаб еквивалент на Shadowgun в света на живите. След слънчевото затъмнение в света на живите се променя в Shadowgun.

Shotgun - сачмена пушка със сравнително висока ефективност при стрелба отблизо.

Heckler & Koch MP-5 - сравнително силно оръжие, което обаче е по-хубаво да не се използва...

Ingrams Mach-10 - много ефективен автомат, гълтащ муниции като хала. Муниците обаче свършват бързо, а запасите им се допълват трудно, така че по-добре е това оръжие да се употребява рядко и в кризисни ситуации, примерно ако трябва да гръмнете цяло вражеско ято.

Violator - върхът на бойната мода в просторите на Asyl. Много ефикасно оръжие. Може би малко тромаво, но научите ли се да боравите с него, няма конкуренция. Неговите муниции обаче са крайно редки, затова ги пазите за серийни убийци или за великани.

Умения

"Toucher" е награда за тестовете в Храма на огъня Temple of Fire. Ако Shadowman носи знака Toucher, може да се катери по горящи корнизи и огради, да преминава през горящи бурета в Asyl и да отмества горещи каменни блокове със символа на огъня.

Гривните "The Poigne" се намират в олтар в Temple of Fire. Shadowman автоматично ги слага на ръцете си, след което е способен да пълзи по кървавите водопади. Над кървавите водопади обикновено няма бонуси, но пък там са много от важните кръстовища, водещи до следващите части на играта. Например водопадите в ниво Wasteland: Temple of Life са път към масивна нова игрална секция, където има интересна вятърна мелница и цял куп души.

"Marcher" е награда за тестовете в Храма на Пророчеството Temple of Prophecy. Ако Shadowman носи този знак, може да ходи по горещи въглени, което в много нива отваря масивни нови простори и непосетени места.

"Nager" е награда за тестовете в Храма на кръвта Temple of Blood. Този знак дава възможност на Shadowman да плува в лава и е последното специално умение, което Shadowman може да придобие.

Might & Magic VII FOR BLOOD AND HONOR

Това упътване съдържа пълно решение за MIGHT & MAGIC VII: FOR BLOOD AND HONOR - играл-ни карти, локации, quest-и и други важни неща.

Като за начало ще поговорим за идеалния състав на групата, за главните умения, които трябва да усвоите, за расите, професиите и към какво да се насочите в играта. И ще огледаме първата локация в M&M7 - остров Emerald Island, крепостта Harmondale и нейните прилежащи имения. Тъй като MIGHT AND MAGIC е обширна игра, това упътване ще се разпростре в няколко броя на списанието. В началото наблягам повече на теорията: как да започнем и защо, на какво да обърнем внимание и т.н. Следващите части на упътването са по-конкретни, когато правилата и закономерностите на играта вече няма да са ви проблем. **След кликване на иконата New Game** се озовавате на най-важния екран в играта. На този екран се решава колко прост или сложен ще е вашият гейм. Избирате фигури и техните професии - изпортите ли работата тук, Бог да ви е на

помощ! Ако от самото начало водите някой от персонажите си в лоша посока и не го направите добре балансиран и полезен, в средата на играта вече трудно ще го поправите и тази фигура става черната овца в групата. Но решете предварително какво искате. Идеалната група може да изглежда така, че да се наслаждавате на играта възможно най-добре в истинския смисъл на RPG. Или пък да имате колкото може по-голям комфорт при двубоите, т.е. повече екшън, отколкото RPG. **Групата "за наслада" трябва да изглежда горе-долу така:** Human/Paladin, Goblin/Archer (или Tief), Dwarf/Monk (или Druid) и Elf/Sorcerer. В този състав играта е по-трудна и по-тежка. Подобна четворка с майсторски или гросмайсторски умения, при което всеки е специализиран в поне две области едновременно (бой без и със оръжие, стрелба с лък, кражби, кинжали, бодибилдинг, огън, бяла и черна магия), предлага такова разнообразие, че се налага да умувате как да излезете от някои ситуации по истински RPG начин, т.е. с комбинации от умения на членовете на екипа ви. **Групата "за бързо преминаване"** е в приблизително следния вид: Goblin/Knight, Dwarf/Ranger (или Paladin), Elf/Cleric и Elf (или Human)/Sorcerer. Достатъчно е да обучите всичките до майсторско равнище на стрелба с лък, първите двама от карето - в меч (рицар) и в секира - (джудже), а другите - в умение на духа, на тялото и бяла или черна магия (клерик) и в умение по собствен избор в огън, вода, земя или комбинацията им (магьосник). Всичко трябва да е насочено към твърдост и убиване в боя - пресичайки вихрено dungeon-ите, бързо печелите много пари, с които купувате всичко, което предишната група си докарва чрез умения и професии. При този начин на игра времето на гейма спрямо приятното RPG се съкращава с една трета и повече, така че виждате всичко по-бързо, но е по-малко удоволствието от игралната среда. Решението е ваше! Но да се върнем към първоначалния избор на фигури. Уводното изборно меню и по други причини има много важен ефект върху цялата игра. Нека да си изясним някои зависимости. Experience на някои раси се повишава с две точки в тяхната силна област. Отнася се за следните шест случая.

Таблица I

При елфите с всеки прибавен бонус се повишава с две точки point интелигентност (intellect) и точност (accuracy). При гоблините бонусът носи две точки point храброст в боя (might) и бързина (speed). При джуджетата прибавеният бонус означава две точки отгоре за point храброст в боя (might) и издръжливост (endurance). При хората нищо не се вдига, защото по времето, когато се развива M&M7, още не е имало виагра. **Внимавайте** кои професии в кои области могат да достигнат голямо майсторство, след което ги насочете към тях.

Таблица II

Бойни умения: С меч (Sword) достига голямо майсторство само рицар (Knight); **С бойна секира** (Axe) достига голямо майсторство само Ranger; **С тояга** (Staff) достига голямо майсторство само монах (Monk); **С копие** (Spear) достига голямо майсторство само рицар (Knight); **С кама** (Dagger) достига голямо майсторство само крадец (Thief); **С лък** (Bow) достига голямо майсторство само стрелец с лък (Archer); **С боздуган** (Mace) достига голямо майсторство само Paladin; **В бой без оръжие** (Unarmed) достига голямо майсторство само монах (Monk); **С кожена ризница** (Leather) достига голямо майсторство само крадец (Thief); **С плетена метална броня** (Chain) достига голямо майсторство само стрелец с лък (Archer); **С желязна броня** (Plate) достига голямо майсторство само рицар (Knight); **В умение с щит** (Shield) достигат голямо майсторство само рицар и паладин; **В избягване на удари** (Dodge) достига голямо майсторство само монах (Monk)

Магически умения:

В умение на духа, мисълта, тялото и бялата или черната магия достига голямо майсторство само клерик (Cleric); **В умение на огъня**, водата, вятъра, земята и бялата или черната магия достига голямо майсторство само магьосник (Sorcerer)

Други умения:

В отстраняване на капани (Disarm Trap) голямо майсторство достига само крадец (Thief); **В крадене** (Stealing) голямо майсторство достига само крадец (Thief); **В усет** (Perception) голямо майсторство достига само стрелец с лък (Archer); **В търговско умение** (Merchant) голямо майсторство достига само клерик (Cleric); **В учението** (Learning) голямо майсторство достига само монах (Monk); **В медитацията** (Meditation) голямо майсторство достига само друид; **Във физическа сила** (Body Building) голямо майсторство достига само монах (Monk); **В идентификация** на предметите (Identify Item) голямо майсторство достига само магьосник (Sorcerer); **В идентификация** на неприятелите (Identify Monster) голямо майсторство достигат само магьосник и рейнджър; **В поправяне на предметите** (Repair) голямо майсторство достигат само рицар и паладин; **В майсторство с оръжията** (Arms Master) голямо майсторство достига само рицар (Knight); **В алхимията** (Alchemy) голямо майсторство достига само друид; **Преди** да се впуснете в играта, започнете постепенно да усъвършенствате своя отбор в определени специфични умения. Тренировката означава да раздадете на своите фигурки специални точки за умение Skill Points. Героите ви ще "освобождават" тези точки обаче едва след като достигнат поредното ново ниво на опитност - според принципи, за които ще говорим по-късно. Преди някой от персонажите ви да започне да тренира някакво умение, трябва най-първо отнякъде да го придобие. Уменията, които разпределяте сред своите фигурки на уводния екран, са само част от онова, което те ще научат в играта. В дадени магазини, гилдии и от определени играли персонажи с течение на времето можете да докупувате нови умения. Примерно магьосникът, който не владее магията на огъня, я придобива в храма на огъня срещу няколко жълтици. В Erathia има лица, които срещу добро заплащане могат да обучат вашите герои в майсторство или дори в голямо майсторство,

стига евентуалният кандидат да е достигнал определена степен на познания или определено обществено положение. Да станеш експерт или майстор в някаква област означава рязко да повишиш възможностите си. Например майсторът в стрелбата с лък стреля два пъти по-бързо от обикновения стрелец и има много по-голям шанс да удари своята цел. За учител до ниво Експерт става който и да е в Erathia, но за титла Майстор или Гросмайстор преподавателите са доста рядка стока. Всеки треньор в областта обаче с радост ще ви каже кой го е обучил, с което всъщност ви насочва към него. Тъй като достигането на майсторство в определени специалности е изключително важно, ще описвам точно къде се намират майсторите и гросмайсторите. **Поне в началото** се старайте да не тренирате никого в прекалено много умения едновременно. Точките за опитност не са много и трябва пестеливо да се разпределят. Добре е вашите юнаци от самото начало да имат познания в стрелбата с лък (Archer-и), тренинг на тялото, придаващ Hit Point-и (Body Building), и приток на опитност, повишаващ ученето (Learning). Вълшебниците пък би трябвало да тренират медитация, добавяща Spell Points. Никой не бива да тренира с повече от едно оръжие и то само с такова, с което неговата раса има възможност да достигне голямо майсторство. **С течение на времето** кожените и плетените брони в повечето случаи ще бъдат заменени с плоски. Хитър ход е бойците ви да придобият умения с кожени и плетени брони само за първата степен на опитност - колкото да облекат съответната броня. Понататък обаче не се тренират, а се изчака по-високото ниво, където се използва плоска броня и вече има смисъл от усъвършенстване. Ако ви се струва, че заради неопитността си с елементарната броня в първата фаза на играта вашите фигури получават неприятни уроци, научете ги на основите на избягване от удари (Dodge), евентуално ги направете експерти в това отношение - по-малкото получени удари компенсират първоначалната загуба от несръчната "работа" с по-простите брони. **След като** вече сте разпределили магическите и бойните умения между членовете на своята група съгласно дадените таблици за голямо майсторство, остава да се реши въпросът с останалите умения. Изборът на другите професии (Miscellaneous Skills) зависи само от вас. В следващата таблица съм ги подредил низходящо според тяхната важност.

Таблица III

Стълбица на останалите умения: **Ученето** (Learning) е най-важното средно образование. За повечето сериозни дела членовете на вашата група получават точки за опитност (Experience Points). Всеки владеещ умението Learning печели при всеки придобит опит с около 10% повече точки за опитност в зависимост от знанията си. Ако усъвършенстват при някого Learning на ниво експерт, майстор и гросмайстор, той се учи два, три и четири пъти по-бързо от онези, които не владеят Learning. Experience Points отварят врати за нови нива на опитност, а те пък дават възможност по-нататък да се тренират останалите умения, така че тренировката на всички членове на групата във възможно най-високата способност да се учат ускорява процеса за повишаване на всичките им качества. Затова се занимайте с това от самото начало на играта. **Силата на тялото** (Body Building) пряко повишава жизнеността на бойците, т.е. техните Hit Points. Степените на овладяване на това умение правят направо чудеса, така че мигом инвестирайте в културизма, за да си спестите честото зареждане на играта от съхранени позиции. **Медитацията** (Meditation) е подобна на предишната позиция - повишава запасите от магическа мана на вълшебниците. За останалите е загубено време, но вълшебниците живеят от маната, така че здравата се нуждаят от медитация, умножаваща техните Spell Points. **Търгуването** (Merchant) е напълно достатъчно само за един член от групата ви. Той ще осигури покупко-продажбите в магазините, ковачниците, пътническите агенции и храмовете и успява да получи такива цени на вещите и услугите, които останалите не са и сънували. Много полезно нещо. Препоръчвам търгуването да се комбинира в един персонаж с идентификацията на предметите. Такъв член на групата винаги събира в торбата си всички вещи, веднага ги проучва и според необходимостта или ги изхвърля, или ги носи със себе си за продажба. От него се получава нещо като комплексен складажия. **Владеенето на оръжията** (Arms Master) е добро само за бойците. Върху далекобойните оръжия няма ефект, т.е. не го бива срещу вълшебници и лъконосци. Но един тролски рицар, гросмайстор във владеенето на оръжия и гросмайстор в меч, с един удар разсича дракон. **Разпознаването на предмети** (Identify Item), подобно на търгуването, върши работа, ако го прави само един член от групата. Тази фигура ще идентифицира сложни предмети, които може да са ценни и полезни, стига да го знаете - иначе не стават нито за продан, нито за поправка, нито за употреба, защото не е ясно какъв магически демон се крие в тях. Един идентификатор в групата решително е полезен. **Поправката на предмети** (Repair Item) е задача само за един член от групата ви, но спокойно можете да минете без това. Носете със себе си едно-две резервни оръжия, а щом нещо ви се счупи или разяде от адската слуз на чудовищата, отскочете до най-близката ковачница и дайте повредената вещ за ремонт. **Отстраняването на клопки** (Disarm Trap) е чисто бонусна работа, която наистина не може да се заобиколи чрез магия, но с магически протекции преживявате повечето експлодиращи клопки без проблеми. При това, по мое мнение е излишно само заради майсторство срещу клопки да слагате в екипа си монах или крадец, които единствени могат да достигнат това ниво. **Усетът** (Perception) тук-там ще открие някой таен вход или ще елиминира или намали въздействието на поставената клопка. Но това са неща, които могат да се преодолеят чрез моментално оздравяване на вашите персонажи, защото рядко се случва при експлозията на клопката някой да умре. Според мен няма особен смисъл да се обучава подобен наблюдател. **Разпознаването на неприятелите** (Identify Monster) е нещо, което всъщност влиза във вълшебствата Detect Life и Telepathy. Защо тогава да се обучава някой в разпознаване на врагове? Практически единственото, което има смисъл, щом се стигне до детайлно разпознаване на неприятели, е прегледът на техните антимагически защити, от който ясно виждате към каква магия е чувствително чудовището или пък не е. Всички останали наблюдения на практика са неизползваеми. **Алхимията** (Alchemy) е необходима за разбъркване на лековити смеси, но не и за създаването им. Празните шишенца след тяхната употреба изчезват и непрекъснато трябва да ходите в градовете да търсите други. Вярно, способният алхимик може да забърка силни лековити смеси за зарастване и други добри нещица, но като изкупите всички шишенца в близките магазини, алхимията свършва. По-добре зарежете това и бягайте до салона за почтен бодибилдинг. Ако все пак се решите да търсите камъка на мъдростта, не давайте на едно и също лице умението алхимия и търгуване - алхимикът винаги има пътна чанта, натъпкана с разни букетчета, шишенца, лековити смеси и съставки, и в нея не може да се сложи стока за продан, най-често яки брони и оръжия. **Крадането** (Stealing), смятам, че за нищо не става - крадците крадат толкова малко, че не си струва да се говори; по-просто е някого или нещо просто да намушкаш и да ограбиш. За да задигне крадецът каквото и да е полезно от магазина, трябва да е доста сръчен в своя занаят, а това в повечето случаи е времето, когато групата има предостатъчно злато и предмети за преживяване. Може би само възможността да се бие и упражнява на майсторско ниво с лека и бърза кама и евентуално къртенето на ключалки става за нещо, но само за това е излишно да се взема крадец в групата.

-- СЛЕДВА -- -GM-

New World Compiting / 3DO

PC WIN '95/98

MIN.: P 166, 16 Mb RAM, 400 Mb HDD

Ускорител 3D: 3Dfx, D3D

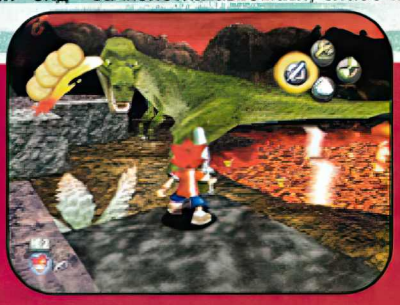
Мултиплеър: НЕ

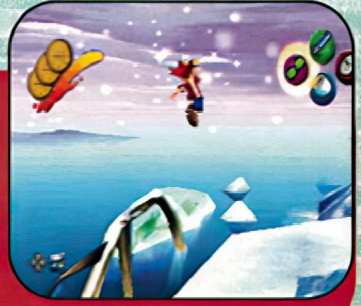
Оценка 6/10

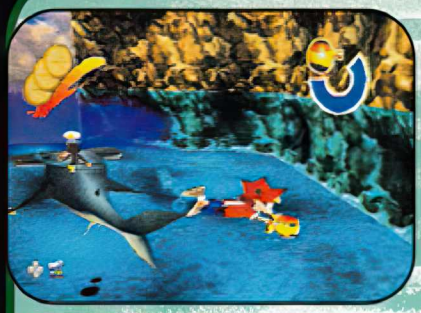
APE ESCAPE
Хванете тази МАЙМУНА!

Може би не е зле да започнем с малко терминология, защото, както вече съм споменавал, повечето наименования на отделните жанрове при компютърните и видео игрите не могат да се преведат адекватно. Тези от вас, които са чак толкова наясно с терминологията, могат просто да прескочат първия абзац, вместо да правят кисели физиономии. Та думата ми беше за един много специфичен жанр, известен като "платформър" или "джъмп енд рън". В буквален превод първият термин означава "платформена игра", а вторият просто - "бягай и скачай". Вече сигурно се сещате, че става въпрос за онези адски забавни игрички, в които цялата идея се свежда кажи-речи до това да се добереш от една платформа до друга (оттам и терминът "платформена"), като събереш пътьом всички налични бонуси (монети, бонбончета, кристалчета и още куп подобни нещица). И тъй като подобно действие обикновено е свързано с доста скачане и бягане (за да се измъкнеш от "лошите"), другото име, с което са известни тези игри, е точно "джъмп енд рън" (в превод - "бягай и скачай"). Примери дал господ - Super Mario, Sonic, Crash Bandicoot, Abe's Oddyssee и прочие, и прочие.

Дотук с уроците по терминология, да продължим с малко факти. А фактите говорят следното - абсолютният шампион в жанра определено са видеоигрите. "Джъмп енд рън"- вете за PC обикновено са бледо подобие на тези за Sega, PlayStation или Nintendo. Не знам защо е така. Може би защото авторите на игри за PC сякаш гледат с пренебрежение на класическите конзолни жанрове. Кажи-речи същата е ситуацията и при т.нар. "бийт ем ъп" игри, но за тях някой друг път. *Добре, за какво всъщност беше цялото конско?* Като начало за това, че ми омръзна да си говоря с хора, които претендират да са сериозни геймъри, а всъщност не знаят някои съвсем елементарни термини. Втората и по-съществена причина е, че искам да ризкажа за един съвсем нов джъмп енд рън за PlayStation, кръстен със странното име - Ape Escspe. Повечето от вас вероятно дори още не са чували за тази игра, което е повече от нормално, тъй като играта е наистина съвсем, ама съвсем нова. Да внимават феновете на Краш Бандикут, защото Спайк, главният герой на Ape Escape, като нищо може да му отмъкне славата под носа. Смело твърдение наистина, но след като поиграете поне половин час на Ape Escape, вероятно ще се замислите дали пък не е точно така. *Но всичко по реда си.* Да започним с това кои всъщност са създателите на Ape Escape. Ще ви изброя само по-впечатляващите имена, защото иначе рискуваме да замръкнем и осъмнем. Ето ги и "момчетата" - Сасуму Такатсука, продуцент (работил върху игри, като Virtua Fighter 1 и 2, Fighting Vipers);Кенджи Кайдо, главен дизайнер (Night Strike, Sonic) и Катсуюки Канетака, дизайнер (Street Fighter Zero). Това далеч не са всички суперпрофесионалисти в екипа, но имената на останалите ще ви спестя, тъй като те са работили предимно върху хитове за монетни автомати, слабо известни в България. *Дотук добре, но за какво все пак става въпрос в играта?* Не, това не е Crash Bandicoot с друго име. Разликите са твърде много – в дизайна на нивата, в загадките, в специалните оръжия и превозните средства, в стила на игра и не на последно място в управлението. И като си говорим за управление, Ape Escape е комай първата PlayStation игра, която може да се управлява само с аналогов джойпад от типа Dual Shock. С едната ръчка на джойпада се определя посоката, в която се движи нашият герой Спайк, а с другата се насочва оръжието, което той използва в момента. Между другото, знаехте ли, че ръчките на Dual Shock-а могат не само да се кривят насам натам, но и да се натискат? Е, аз също научих сравнително скоро. В Ape Escape с натискането на едната ръчка се задейства специалната мрежа на Спайк за ловене на маймуни, а когато натиснете и задържите другата, нашият малък герой се гмурва толкова по-надълбоко, колкото по-дълго сте задържали ръчката. С това интересните идеи на създателите от Sony Computer Entertainment обаче не се изчерпват. На мен лично ми достави огромно удоволствие пътуването с лодка. За да се придвижи напред лодката на Спайк, вие трябва буквално да гребете едновременно и с двете ръчки, все едно че сте хванали в ръцете си двете гребла на малката лодчица. Уж все незначителни дреболийки, които като цяло правят геймплея не само увлекателен, но и доста различен по един особено приятен начин. *Да, ще ви кажа за какво се разказва в играта,* макар че това едва ли е най-важното. Накратко, отново си имаме гениален учен, който е изобретил куп причудливи, но полезни играчки (сред които са и всичките оръжия на нашия







умняване. Резултатът – на бял свят се пръква поредният луд мегаломан с амбиции за световно господство. И така идва ред на нашия приятел Спайк, т.е. ваш ред да спасите света. И тъй като Спектър (така се казва главният злодей) се е докопал и до Машината на времето, вашата задача се свежда до това да пътувате от епоха в епоха, докато накрая изловите и последния член на разбягалата се маймунска армия. Само не очаквайте трилър в духа на „Дванайсет маймуни", все пак става въпрос за една забавна, шарена, весела игричка, която въпреки „детския" си вид в никакъв случай не е правена единствено за деца. Точно като Crash Bandicoot, Ape Escape е истинско предизвикателство за цялото семейство. *На финала няколко думи за „размерите"* на приключението. Действието в Ape Escape се развива в цели осем различни свята (праисторически, фантастичен, подземен, средиземноморски и т.н.), които включват общо 25 огромни нива, изпълнени с предизвикателства, пъзели и тайни. Между другото, в Ape Escape ще имате доста по-голяма свобода на действие, отколкото в Crash, да речем. Crash трилогията е устроена по-скоро „праволинейно", с един единствен маршрут, по който можете да прекосите нивото. В Ape Escape ще имате свободата буквално да бродите из нивата и да ги изследвате - кога пеш, кога с някое возило като например... танк. Да, купонът в Ape определено е на ниво. Спайк плува, катери се по дърветата, изпълнява всевъзможни въздушни лупинги и дори се хлъзга по особено стръмните склонове. Въобще свободата на движение в тази игра е наистина впечатляваща. *Накратко, ако сте фенове на Crash и освен това винаги ви се е искало да си поиграете на нещо като Super Mario за Nintendo 64, Ape Escape е тъкмо вашата игра.*

герой Спайк), сред които е и... Машината на времето. Разбира се, и този път си имаме главен злодей. Точно така, става въпрос за маймуна, която случайно или не е надянала, изобретен отново от добрия професор Шлем за по-

Ивелин Г. Иванов

Donkey Kong 64

Донки Конг се завръща... ...този път на N64!

Ще почувствате повече дълбочина и удоволствие, отколкото от която и да е друга 3-D екшън-приключенска игра.

Фирмата Rare положи доста усилия по тази игра от времето на първото й обявяване, така че нека се надяваме, че ще видим някои нови изненади на завършената й в 80% версия. *Една от ключовите й характеристики* е възможността да се играе с до 5 уникални Конг герои. Новите Конгс Тайни (Kongs Tiny), Чънки (Chunky) и Ланки (Lanky) правят своя дебют, а познатите ни лица Диди (Diddy) и Донки Конг (Donkey Kong) осигуряват вече установената мощ на звездите. *Ще трябва да използваш уникалните възможности* на всеки герой докрай, когато се биеш с враговете в различните етапи на играта. И понеже всеки герой има разнообразни и неповторими способности, ще трябва да ги откриваш във всеки етап с всеки един Конг. Това е все едно да имаш 5 различни приключения за един пакет игра (Game Pak) ! *Продължавайки традицията* на Donkey Kong Country games, Donkey Kong 64 е една игра, състояща се от много мини игри. Ти ще проправяш (Barrel Blast) своя път към финала и ще се преобръщаш с миньорските колички. Дизайнерите на Rare са създали повече от изключителни визуални картини, които очакваме да видим. Осветителни ефекти в реално време и в богата гама цветове се съчетават с великолепни текстури и детайлни минутни фонове за създаване на удивителни визуални ефекти. *Donkey Kong 64* най-вероятно ще изисква N64 Expansion Pak и може да бъде включена в картриджа, но още не е взето окончателното решение за това.

Rare / Nintendo
Завършеност : 80%
Дата на издаване 22.11/'99

Voodoo Man

V-Rally 2 – перфектният хибрид между Colin McRae Rally и NFS High Stakes

Още първото V-Rally отнесе много повече похвали, отколкото упреци, макар да не беше събитие от порядъка на Gran Turismo. Дори само заради това продължението се очакваше с доста нетърпение, а и списанията направиха, каквото можаха, за да налеят масло в огъня. Вярно, че в предварителните прегледи преобладаваха рисуваните картинки и кадрите, свалени от междинните анимации, които далеч не винаги са показателни за качествата на една игра. Първите скрийншотове от самата игра обаче се оказаха не по-малко впечатляващи. После се появи и рекламното клипче на V-Rally 2, за което си признавам, че направо ме хвърли в оркестъра. И тъй, казах си, тази игра ще се играе, просто няма как иначе.

Първото нещо, което се набива в очи, след като сложите диска на V-Rally 2 в автомобила. Господи, как само съм се лъгал! Тази игра е направо гигантска! Като начало основните писти в играта са 60, пръснати из цели 12 държави! Сами се сещате какво разнообразие от терени предлага едно такова „световно турне". Сняг в Монте Карло, разкалян черен път в Нова Зеландия, пясък в Испания, идеално поддържан асфалт в Германия, макадам в Англия и Финландия - мога да продължавам още дълго. И все пак, за бога, 60 писти! И това е само началото. В какъв смисъл ли? В такъв, че играта върви с редактор за създаване на нови писти, който ви дава свободата да развихрите въображението си и да създадете своя, уникална писта, пистата, на която винаги сте искали да се пробвате. И ако в началото моделирането на писти ви се види твърде трудно (а то не е, повярвайте ми) имате възможност да използвате произволния генератор на писти, който може да ви бълва безкрайни вариации оттук до края на света. Сами се сещате какво прави това като чисто игрово време. Едва ли ще е пресилено, ако кажа, че V-Rally 2 просто няма изиграване. ***Автомобилите.*** Освен вече до болка познатите Субару Импреса, Тойота Корола и Мицубиши Лансер, тук ще можете да пришпорите още модели на Шкода, Сеат, Пежо, Форд и дори Хюндай. За тези, които изпитват носталгия по ралитата от близкото минало, са включени няколко класики в жанра, като Рено Гордини, Фиат Абард, Рено Алпин. В началото стартирате със седемнайсет коли, а в течение на играта можете да „откриете" още десет! ***Графиката.*** Това безспорно са най-детайлните автомобили, които някога съм виждал в PlayStation игра. Няма да изпадам в излишни обяснения, както беше казал някой – една картинка струва повече от хиляда думи, така че вижте сами. Това, което няма да пропусна да спомена, са петте различни гледни точки – три извън автомобила и две от кабината. Колкото до декорите (скали, дръвчета, къщички, хорица и т.н.), те в най-лошия случай не отстъпват на тези от Colin McRae Rally. Уви, физическият модел (демек програмката, която кара колите да се държат реалистично на пътя) отстъпва на хита на Codemasters. Честно казано, не знам дали преценката ми е абсолютно точна, защото никак не е изключено да съм се пристрастил твърде неизлечимо към Colin McRae Rally след цялото време, прекарано с тая игра. ***Реализмът.*** Ей богу, не знам. Както споменах по-горе, VR 2 като че ли отстъпва по този показател на недостижимото McRae Rally. От друга страна, възможностите да настроите колата си за различните терени са несравнимо повече. По-търпеливите от вас ще могат да прекарат като нищо едни двайсетина минути пред менюто с опциите за настройка във V-Rally 2. Не смятам да ги изброявам, защото статията ми ще заприлича на самоучител по автомонтьорство. Едно поне е сигурно - след като посвикне човек с управлението, няколкото дребни недостатъка на играта се забравят с шеметна скорост. ***Мултиплейър.*** Убийствен, честна дума. Започвам с това, че в режима за двама души можете да избирате между вертикално и хоризонтално разделяне на екрана. Аз поне видях нещо подобно за пръв път в Rollcage и повярвайте ми, на практика се оказва, че това е една адски полезна екстра. Но екстрите не свършват с това. Всъщност таваният на мултиплейър режима е четирима души! Това, разбира се, при условие че си имате онова малко бумерангоподобно нещо, кръстено „мултитап", в което да си забучите четири джойпада. Вярно, не е като игра в мрежа с четири компютъра, но това е всичко, което за момента може да се изцеди от машинката на Сону, да не говорим, че според мен то не е никак малко. ***Сингълплейър.*** Четири режима – аркейд (екшън по бързата процедура), тайматак (надпреварва с хронометъра за най-добро време), международна купа и V-Rally купа. В последния режим се състезавате срещу трима противници, подбрани от компютъра в зависимост от възможностите на собствения ви автомобил. Екшънът там е на космическо ниво. Непрекъснатите, напомпващи пулса изпреварвания, комай бяха единственото нещо, което ми липсваше в McRae Rally. Иначе в самата система, по която се определят точки и по която съответно се изкачвате или се спускате в класирането, няма нищо непознато или бог знае колко вълнуващо. *Да, след триумфа на Ridge Racer Type 4* в световен мащаб (който, разбира се, изключва България по споменати в предишни мои писания причини) V-Rally 2 е новият безспорен шампион при рейсърите и нищо чудно тази игра да успее да запази челното си място поне до края на хилядолетието. Освен ако Rally Masters, друг потенциален хит, който Infogrames смятат да издадат по Коледа, не разбие всички още с излизането си. Какво, не сте чували за Rally Masters? Е, хубаво де, но за това следващия път.

Ивелин Г. Иванов

PC CD-ROM

НОВИ ЗАГЛАВИЯ

system shock 2
mechwarrior 3
heavy gear II
hidden & dangerous
jagged alliance 2
braveheart
rage of mages II: necromancer
total annihilation:kingdoms
warzone 2100
descent 3
alien vs. predator
might & magic VII
baldur's gate:
tales from the sword coast
official formula 1 racing
need for speed 4
sega rally 2
star wars episode 1:
racer
star wars episode 1:
the phantom menace
x-wing alliance
rent a hero

СПЕЦИАЛНИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ

broken sword [2cd]	**27** лв.
perfect assassin	**17** лв.
roland garros '98	**24** лв.
7th guest [2cd]	**34** лв.
klingon honour guard [2cd]	**40** лв.
dungeon keeper	**34** лв.

PlayStation

НОВИ ЗАГЛАВИЯ

driver
v-rally 2
syphon filter
ape escape
omega boost
warzone 2100
croc 2

СПЕЦИАЛНИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ

final fantasy VII [platinum]	**70** лв.
gran turismo [platinum]	**56** лв.
akuji the heartless	**90** лв.
tenchu	**69** лв.
formula 1 '98	**65** лв.
apocalypse	**77** лв.
duke nukem 3D	**54** лв.
duke nukem: time to kill	**65** лв.
gex 3D	**65** лв.
pitfall 3D	**54** лв.

МАГАЗИНИ

"Цар Борис III" 21
(02) 954 98 11; (02) 954 98 62
"Екзарх Йосиф" 51
(02) 83 26 35
"Патриарх Евтимий" 86
(02) 951 6772
"Витоша" 61
(02) 882 025

Тези игри, както и всяко друго заглавие от каталога на 'ПУЛСАР' можете да поръчате и по пощата. Информация на телефон: (02) 83 26 35

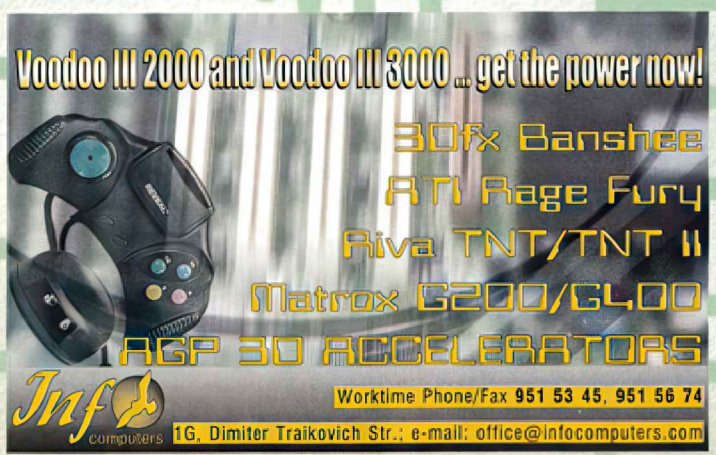
'ПУЛСАР' търси дистрибутори за страната. Информация на телефон: (02) 954 98 11 (02) 954 98 62

ПУЛСАР

През октомври 1998 на форума за микропроцесори в Сан Хосе (Калифорния) компютърният свят гледаше и слушаше с удивление първото представяне на K7 (или сегашната архитектура на Athlon - Атлон) от Дърк Майер. За експертите, а и за повечето слушатели, включително служителите на Intel, беше съвсем очевидно, че този нов процесор ще отбележи нова ера в процесорния свят, ако AMD изпълни обещанията си. Е, чакането свърши и вече можем да погледнем новия процесор, който наистина отговаря на всички положителни очаквания от края на миналата година.

Малко по-нататък ще разберете защо AMD Athlon бие Intel Pentium III буквално при всеки тест, който е правен. Но преди да обърнем внимание на подробните резултати от тестовете, нека да видим защо концепцията на Athlon е нещо повече от "просто един нов CPU", защо е крайъгълен камък на процесорната сцена. **AMD Athlon** е произведен чрез 0.25-технология и се състои от не по-малко от 22 милиона транзистори. **Ако се направи сравнение между архитектурата Athlon и Pentium III** (дотолкова, доколкото е възможно), е ясно защо Athlon бие Intel Pentium III с толкова голяма разлика при всички тестове. Първо ще обсъдим вътрешните компоненти, после кешовете и шинните протоколи, а накрая и чипсета на Athlon "Irongate" (Желязна порта). Новият процесор Athlon - на AMD, най-накрая задмина по показатели 3-way Instruction Decoder на Intel. Обаче, внимание - не е съвсем същото!

За изпълнителен софтуер, което е основната работа на един процесор, всеки CPU започва с декодирането на програмите от инструкциите на машината, като ги "превежда" на езика на операциите или OPs, които процесорът може да обработва вътрешно. AMD нарича тези операции "MOps", от макрооперации, а Intel ги нарича micro-OPs или съкратено _-OPs. Всъщност MOps на AMD в действителност съдържат две операции в сравнение с едната операция на _-OPs на Intel. Модерните процесори могат директно да декодират общи и често използвани инструкции с много голяма скорост в тези Ops и да ги изпълняват също така много бързо. По-рядко срещаните или много сложни инструкции трябва да бъдат декодирани чрез по-бавен процес, който включва обръщане към операциите в една ROM вътре в процесора, като количеството на резултантните операции често е повече от само две. Частта от декодера Athlon, която взаимодейства с директно декодируемите инструкции, се нарича "direct path" (директна пътечка), частта за сложните инструкции се нарича "vector path" (векторна пътечка). Архитектурата на P6 (PentiumPro, Pentium II и Pentium III) е подобна, но по-малко гъвкава, и използва само една пътечка за двата начина за декодиране. Защо е направено всичко това? За Athlon важна е скоростта! За P6 - простотата на дизайна. **Нека да сравним декодерите** на Athlon с добре познатите P6 декодери. Intel Pentium III има три паралелни декодиращи единици, които са познати като: сложна, проста, проста. Без да навлизаме в отегчителни технически подробности, ще кажем, че Intel има стриктни правила при използването на тези декодери. Това означава, че в идеалния случай три инструкции ще бъдат декодирани едновременно и то единствено когато само една от тях е сложна, а другите две са прости. Intel дава следното определение за сложна инструкция: инструкция, която може да бъде представена чрез не повече от 4 uOPs. Простата инструкция се определя като инструкция, която може да бъде преведена в една единствена uOP. Athlon също декодира само три инструкции едновременно, но го прави с три напълно способни декодера. Това означава, че на практика Атлон може да декодира всяка комбинация от инструкции с кой да е от своите декодери. Няма никакви специални правила, както при архитектурата P6, и това е предимство #1 на възпроизводителността на Athlon. Управляващо устройство инструкции .**Следващото стъпало,** след като веднъж инструкцията е декодирана, е управляващото устройство инструкции на Атлон. Това устройство може да държи до 72 MOps (защото една MOp може да се равнява на една x86 инструкция, което значи, че Атлон може да има до 72 in-flight инструкции) преди да са препратени към каталога. Това е много повече от 20 _-Ops (ако вземем средно например 1.5 uOPs за инструкция, тогава P6 архитектурата има приблизително 13 in-flight инструкции), които могат да се държат в резервната станция на Intel, а това е вече второто предимство на Athlon в сравнение с PIII, но нека засега не го броим като такова. Следващото стъпало е много по-интересно. Изпълнителни портове. **Със сигурност** ще се съгласите, че най-важната задача на един микропроцесор е действително да изпълнява инструкциите на софтуера, за който работи в даден момент. Време е да се доближим до това стъпало. Pentium III има 11 (+1) паралелни изпълнителни устройства, а Athlon има дори и повече. Тези устройства изпълняват OP и понеже са много в парален, можете да си представите защо тук говорим за изпълнение "без ред и порядък". Изпълнението на една OP след друга явно не е от полза за паралелните изпълнителни устройства. За да е сигурно, че това "безпорядъчно" изпълнение наистина работи, Intel използва Renamer & Allocator, а също и Reorder-Unit. Устройството Integer / FP Renamer / Allocator се намира преди резервната станция (Reservation Station) и както показва името, отговаря за операциите с цели числа, за тези с плаваща запетая и за мултимедийните операции. Athlon върши същата работа доста по-интелигентно. Устройствата, които се грижат за "безпорядъчното" изпълнение, са Integer Scheduler и FP Scheduler, като и двете са способни да държат един впечатляващ брой (18/36). **А сега да се върнем към истинската работа,** където операциите трябва да бъдат препратени към изпълнителните портове. Ето тук Athlon наистина се откроява, нещо повече - направо блести. Pentium III има само 5 изпълнителни порта (два от които са отделени за паметта), а Athlon е с 9! Това значи, че Pentium III може да препрати само 5 операции за clock, срещу 9 при Athlon за същото време. Нека вметнем нещо за изпълнителните устройства. Pentium III има 11 такива и три устройства, представляващи три от петте порта, две адресни устройства (адреси качване/съхранение) и устройство за съхранение на данните. След това има изпълнителен порт 0, включително изпълнително устройство за цели числа 0 (IEU - Integer Execution Unit) и Integer Shifter, MMX изпълнително устройство 0, SSE Multiplier, FADD (floating-point add, плаваща запетая събиране), FMUL (floating-point multiply, плаваща запетая умножение) и FDIV (floating-point division, плаваща запетая деление), като последната не е вързана в линията. Изпълнителен порт 1 приема от IEU 1, MMX 1 и главното SSE изпълнително устройство. Всички тези изпълнителни устройства могат повече или по-малко да работят в парален и повечето от тях са свързани в линия. **Това все**



още не променя факта, че Athlon може да препраща почти двойно повече операции за едно и също време, понеже има 9 вместо само 5 порта. Изпълнителните устройства на Athlon са следните. Три IEU, всяко от които има свой порт, така че три операции с цели числа могат да се изпълняват по едно и също време. Три паралелни адресни устройства AGU (Address Generation Units), които също имат собствени портове. Три FP/мултимедия портове, единият от които е за FSTORE (storing floating-point data, съхранение на данни с плаваща запетая), другият се използва за FADD, MMX 0 и 3DNow! 0, а третият - за FMUL, MMX 1 и 3DNow! 1. **Ето това определено е предимство** #2 на Athlon - паралелността, която има вътре, наистина го поставя далеч пред Pentium III. Линии за изпълнение. Преди да се захванем с изпълнителните линии на Athlon, нека да обясним с прости думи какво е това. Добро сравнение на линиите в процесора е производството на автомобили. Процесор без линии е като фабрика за коли, в която се произвежда една кола от един човек (или един екип) за определено време. Човекът/екипът правят тази кола и не вършат нищо друго, докато не я завършат. Автомобилът може да бъде изработен и другояче, обаче операциите се изпълняват винаги от този човек/екип. Направата на кола по този начин отнема повече време, но ако в производствения процес се допусне грешка, тя засяга само една кола. И така, линиите при процесора са това, което ще откриете в модерен завод за производство на коли. От мястото, където се пресова първото парче метал, до финалната проверка на готовия продукт производственият процес минава през различни етапи, всеки от които се изпълнява от различни хора или екипи. Голямото предимство е, че щом един етап завърши, полупродуктът преминава към следващия етап, освобождавайки място за друг. Така производствената честота е много по-висока, а и по-нагъсто започва работата върху нови коли. Има обаче един отвратителен проблем: ако някъде в производствените етапи се допусне грешка, следва забавяне, линията спира и не излизат никакви коли. **Тази аналогия** показва какво представляват линиите при процесора и колко важна е дължината на всяка линия. Късата линия, равняваща се на линия със само няколко етапа, отнема малко повече време и не може да се захранва с висока скорост. Не е изгодно също да се поставят няколко къси линии в паралел, тъй като времената на изпълнение на линиите са много различни, което създава хаос при опитите да се сложи всичко в ред. По-ефективна ориентировка е по-дълга линия за по-високи честоти и по-добра паралелност. Ако се случи обаче грешна прогноза за някой продукт, който се произвежда на дълга линия, всички последващи операции трябва да се изчистят от линията и тя да се зареди повторно с друг продукт, което е загуба на време. Или казано просто: линията за високи скорости не бива да е твърде дълга - ще бъдеш наказан жестоко, ако някой продукт не се приема добре. **Линията за цели числа на Athlon е дълга 10 етапа (фази),** което е почти идеална дължина за честоти от 500 до 1000 MHz. Линията за цели числа на Pentium III обхваща 12 до 17 етапа и следователно е по-чувствителна към грешки. **Линията за плаваща запетая на Athlon е дълга 15 етапа,** което все пак е по-малко от предполагаемите над 25 етапи при Pentium III. **Следващото нещо са прогнозите за 'branch'** на двете състезаващи се фирми. Athlon има BTB (Branch Target Buffer) с не по-малко от 2048 входа (entries, въвеждания), което означава, че Athlon може да съхранява 2048 различни branching адреси. Таблицата BHT (Branch History Table) може да съхранява 4096 въвеждания. Това надвишава Dynamic Branch Predictor на Pentium III само с 512 въвеждания. Фирмата AMD заявява, че Athlon прави правилна прогноза с вероятност 95%, което е много висока вероятност. Pentium III на Intel има вероятност 90-92% за правилни branch прогнози. **Когато говорим за буфери, джъмпове и прогнози,** не бива да забравяме един друг хубав начин за съкращаване на времето за изпълнение - Return Stack, който беше представен от Cyrix преди няколко години. Който знае малко за машинен код или програмиране на Асемблер, със сигурност помни, че всеки път, когато функция, процедура или друго рутинно действие се повика, броячът на програмния адрес се отправя към купчината. Щом завърши процедурата, процесорът издърпва програмния адрес от купчината и го връща там, откъдето е дошъл. Тези операции с купчината могат да бъдат нещо хубаво, тъй като не изискват специални CPU регистри, но винаги са много бавни и следователно трябва да бъдат избягвани. Така return stack е дадена специална област вътре в процесора, до която има много лесен достъп (нормалната купчина се намира в главната памет). Чрез използването на специална return stack може да се ускорят съвсем добре. Athlon притежава return stack с 12 въвеждания. За Pentium-III не се знае (не е документирана), но сигурно тя е наполовина на Athlon. **Изводът: дължината на линиите на Athlon за цели числа и за плаваща запетая с отлична branch прогноза и return stack с 12 въвеждания е предимство #3.** FPU (плаваща запетая)

Един от участниците на миналогодишния форум за микропроцесори е предрекъл, че K7 или Athlon ще има значително по-бързо FPU от което и да е CPU на Intel. Това предсказание се оказа вярно и днес Athlon го доказва. Да видим защо. Причина номер едно, поради която Athlon се нарежда до Intel CPU, е фактът, че е с повече конвейри в сравнение с FPU на K6, K6-2 или K6-3. Това обаче не е всичко. Athlon има три паралелни FP изпълнителни устройства и както стана дума по-горе, и трите изпълнителни устройства могат да се захранват по едно и също време, тъй като всяко от тях има свой собствен порт. Pentium III също има 3 FP изпълнителни устройства, но те всички са към един порт. Най-хубавото на Athlon FPU е, че може да изпълнява две 80-bit удължени операции в сравнение с едната такава на Intel. Може би някои си спомнят какви спорове имаше, когато излезе K6. Хората казваха, че FPU на K6 не е чак толкова лошо, тъй като има по-ниска латентност от PII. Това беше едновременно и правилно, и неправилно. Латентността на много K6-FPU инструкции наистина е по-ниска от тази на Pentium Pro и PII, но не е достатъчно добра без линията, особено когато работи за софтуер, написан за CPU на Intel. FPU на Athlon има средна латентност, която също е по-ниска от PIII. Резултатът е, че с тази по-ниска латентност на FPU линията и на трите порта, Athlon може да смята значително повече със своето FPU, отколкото PIII, което ще усетите чувствително при 3D Studio Max rendertime. Този тест се използваше като домейн на Intel, но вече всичко е свършено. **Както и да е,** това **FPU е достатъчно добро за производителността на Athlon, за да бъде посочено като предимство #4 по отношение на скоростта и предимство #5, защото победи Intel на негова собствена територия.**

-- СЛЕДВА --

Най-добрите конфигурации на най-добри цени.

3D ускорители и графични карти за всяка игра и всеки джоб.

Мишки, джойстици, геймпадове и всякакви атрибути за истинския геймър.

Запис на CD + медиа

3% отстъпка за фенове на Master Games носещи този талон в магазина на бул. "Хр.Ботев" 29, тел. 951 61 06, 951 59 62

Създаване на Web-страница, или как да си направим Homepage бързо, лесно и безболезнено II

В този брой ще се запознаем с частите на HTML документите, така както се пишат в самия документ. За всяка една функция и елемент ще има наименование и пример за това как трябва да бъдат представени в документа, а също и пояснения, свързани с дадени особености. Всички елементи са подредени, така както би трябвало да бъдат във вашия документ... Разбира се, не е задължително да използвате всичките накуп, а само тези, които ви трябват, за да постигате желания ефект. Елементите също са групирани по важност, позиции и същност. На първо място са елементарните елементи - те придават основния вид на страницата - глава, тяло заглавие и т.н. Във втората група са всички дефиниции. Те определят вида и типа на всеки текст, функция, картинка и анимация.В третата част са представени елементите, с които се подрежда целият HTML документ. В следващата част са показани кодовете, с които се правят колони, списъци, таблици, рамки и други. ***Много е важно*** да се преписват точно в същия вид, както са написани. Внимавайте за правописни грешки и си припомнете всичко прочетено в предишната част HTML 1.

Елементарни елементи

Тип на документа <HTML></HTML>

Типът на документа определя началото и края на страницата. Само кодът, който е написан в рамките <HTML> и </HTML> се компилира и се изпълнява на страницата. <HTML> е първото нещо, което написвате на празния файл - първи ред, първите шест символа, а </HTML> е последното нещо във файла, което написвате, т.е. последният ред. Никакъв код след тези седем символа! За да бъдете сигурни, че не сте забравили да затворите кода (да сложите </HTML>). Най-практично е да ги сложите и двете още отначало и да пишете останалия код между тях. Така си образувате рамката на страницата.

Име <TITLE></TITLE>

Името на страницата е много важна част. То позволява да бъдете засичани от различни търсачки из Net-а, както и да се чете в рамката на браузъра, използван от човек, който е на страницата ви, т.е. НЕ ЗАБРАВЯЙТЕ ДА СИ КРЪСТИТЕ ТВОРЕНИЕТО!!! ***ПРИМЕР:<TITLE> Master games home page </TITLE> - това цялото се изписва в главата на документа или с други думи между <HEAD> и </HEAD>.***

Глава <HEAD></HEAD>

Главата съдържа цялата информация за типа собственик, майстора и името на дадената страница. ВНИМАНИЕ, всяка страница трябва задължително да има глава, било то и празна (както е при хората)!

Тяло <BODY></BODY>

Тялото е същинската част на страницата - с две думи, всичко вътре излиза на страницата или се изпълнява, ако е функция. Ако пишете просто текст, без нищо друго, той винаги ще излиза върху страницата. В тялото се определят цветът на фона и текстът, както и големината и типът на шрифта.

ПРИМЕР: Вашата страница като начало трябва да изглежда така:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>  моята  страница
</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
Казвам се .... и съм на ....години.
(Това е примерно съдържание на
тялото).
</BODY>
</HTML>
```

Структурна дефиниция. Определяне на структурата на страницата.

Заглавие <H?></H?>

Между двете <H?></H?> поставете заглавието. То ще се вижда с по-голям шрифт на самата страница(например <H?> ДОБРЕ ДОШЛИ </H?>). Това се поставя в тялото и ако го сложите първо, ще излезе най-горе на страницата, а ако го сложите след някакъв текст - ще излезе след текста!

Подравнено заглавие <H?

ALGIN=LEFT |CENTER | RIGHT></H?> ОК точно подравнено не е най-правилната дума, ама не можах да се сетя за по-правилна... За какво става дума: този код разполага текста в дадена част на страницата, т.е. CENTER означава, че ще е точно по средата, а LEFT - че ще започва отляво на страницата и т.н.. Този код се използва по следния начин: вместо горния код, който е за заглавие, пишете: ***<H? ALGIN=LEFT> Добре Дошли </H?>*** така заглавието ще е от лявата част на страницата.

Деление <DIV></DIV>

Делението служи, за да разделите един текст от друг на същия ред или параграф, т.е. написаното между <DIV> и </DIV> ще излезе на нов ред, разделено от всякакъв текст или картинка.

ПРИМЕР: Аз обичам <DIV> Master Games </DIV> и си го купувам редовно. Това ще излезе на страницата по следния начин:

Аз обичам
Master Games
и си го купувам редовно

Подравнено деление <DIV ALIGN=LEFT|CENTER|RIGHT|JUSTIFY></DIV>

Тази функция работи подобно на подравняването на заглавието, само че тук се подравнява разделеният текст, т.е. освен че разделя текста вътре в <DIV> и </DIV>, го слага в която си изберете част на страницата.

ПРИМЕР: Аз обичам <DIV ALIGN=CENTER> Master Games </DIV> и си го купувам редовно.

Това ще излезе на страницата по следния начин:

Аз обичам
Master Games
и си го купувам редовно

Дефинирано съдържание <SPAN></SPAN>

Тази функция не е задължителна, но помага HTML документът ви да изглежда по-подреден и четлив. Тя показва откъде докъде е нормалният текст, а също служи и за по-бързо зареждане на страницата.

<BLOCKQUOTE></ BLOCKQUOTE>

Тази функция определя нов ред или започване на нов параграф, т.е. текстът между <BLOCKQUOTE> и </BLOCKQUOTE> излиза на нов ред, два пръста по-навътре.

QUOTE <Q></Q>

QUOTE означава цитат, т.е. когато цитирате любимия си даскал, сложете фразата му между <Q> и </Q>. Така по-многознайните HTML-исти ще видят, че не плагиатствате, а цитирате, но не забравяйте да сложите онези кавички! Това също допринася за по-правилното подреждане на HTML файла ви, макар че не се отразява особено върху самата страница.

Citation <Q CITE=„URL"></Q>

Не се обърквайте като мен какво значи Citation. Това не е цитат в общоприетия смисъл, а показва източника, откъдето сте взели цитата. С други думи, в нашия случай това е страницата на даскала с фразата, която цитираме в горния параграф. На мястото на URL напишете адреса на тази страница.

Подчертаване <EM></EM>

Като напишете нещо между <EM> и </EM>, то излиза наклонено надясно (италик).

ПРИМЕР: <EM> AXAAAA </EM> ще излезе така:

AXAAAA

Силно подчертано (Bold) <STRONG></STRONG>

(обикновено изкарва удебелен шрифт). Накратко - напишете ли нещо между <STRONG> и </STRONG>, то ще излезе по-плътно написано и по-черно, дебело и голямо.

Citation <CITE></CITE>

Когато цитирате даскал, който си няма Homepage, и искате да се набива на очи името му и да бъде наклонено и различно от останалия текст, просто напишете името му между<CITE> и </CITE>. ***Например моята любима историчка <CITE> TARAKCHIEVA </CITE>*** ще излезе на страницата:

TARAKCHIEVA

Код <CODE></CODE>

Да кажем, че имате велик код, който искате да споделите с посетителите на страницата ви. Напишете го между <CODE> и </CODE> и той ще излезе с различни смешни буквички и така може да се различи от другите написани неща на страницата.

Примерен резултат <SAMP></SAMP>

Туй ще да е, какво ще стане когато читателят използва кода ви, т.е. какво излиза когато въпросният код работи.

Въвеждане от клавиатура <KBD></KBD>

Това надали ще ви потрябва, ама за всеки случай, да не кажете, че не го знам ;-)) Този код се използва, когато имате повече от едно входно устройство и показва, че написаното отвътре е вкарано от клавиатурата.

Променлива <VAR></VAR>

Още един начин да промените текста, така че да излиза с наклонен шрифт (не само при цитиране, но и при нормален текст).

ПРИМЕР: <VAR> Master Games </VAR> ще излезе така:

Master Games

Определение <DFN></DFN>

Пак излиза по същия начин, но се използва за определения и теореми, поради което почти никой не го използва.

Адрес на автора <ADDRESS> </ADDRESS>

Ми, ако ти си автор, написваш си адреса и готово ;-) ***<ADDRESS> Bulgaria, Sofia, kruchmata na ugula </ADDRESS>***

Главни букви <BIG></BIG>

Всичко, което пишете тука между <BIG></BIG> излиза в главни букви.

-- СЛЕДВА --

TaLk to Me

it talks to you,
it listens to you,
it marks your
progress !

Разговорният метод

Продуктът **TaL*k to* Me** е разработен от френската компания Auralog. Софтуерът е предназначен както за обучение, така и за усъвършенстване на произношението при изучаване и практикуване на чужди езици.

За научаването на чужд език се нуждаете от основен речник, познаване на граматическите правила и разбиране на вашия събеседник, който говори на своя роден език. Но най-голямо значение при владеенето на един чужд език е умението да разговаряте правилно на него.

Този продукт е разработен в помощ на хората, разговарящи на чужд език.

Идеята е много проста. Продуктът предлага тест за произношение, съдържащ от десет до хиляда изречения. Има 7 степени на възприемане на произношението, което позволява гъвкаво взаимодействие. Разговаря се с компютъра, като се пресъздават реални ситуации в много варианти.

Продуктът е разработен на база модел с абсолютно правилно произношение – звуково и графично представяне. Потребителят се стреми да постигне чрез графичното представяне на своя глас отработването на коректно произношение. Избраното изречение може да бъде многократно повтаряно до постигане на необходимия резултат. Този модел позволява да бъде сравняван и отработван дори само даден звук от избрана дума или част от изречение.

Продуктът **TaL*k to* Me** е тестван от компанията Auralog четири години. Той е официално избран за чуждоезиково обучение в образователните системи на Франция и Испания. Техни корпоративни клиента са Министерство на Образованието, Центърът Помпиду, Министерство на Труда, Армията, компаниите Mercedes, Shell, Bosch, Ford, AT&T, Smith & Nephew, University of Abertay Dundee (Скотланд), Centro Europeo De Empresas Innovadoras (Испания) и други. Продуктът се продава успешно в над 60 страни.

TaL*k to* Me е носител на следните награди:

- **Златен CD-ROM**: Мултимедиен Търговски Панаир, Монреал (1998)
- **EMMA** - Победител в категориите за Обучение над 16-години и Технологично Нововъведение (1995)
- **Сребърен Трофей** (1994) и **Специална Награда на Журито** (1995): Мултимедия и САЕ Конгрес
- **Образователна категория, Dauphin**: Национален Фестивал за аудио-визуализация и комуникации (1992).

Представяне на продукта

TaL*k to* Me е нов продукт, разработен с цел научаване на чужд език на база действителен диалог между вас като потребител и компютъра.

TaL*k to* Me ви позволява да водите истински разговор с компютъра.

Главното предимство на продукта **TaL*k to* Me** е, че позволява вие да подобрите вашия изговор и произношение на съответния език. След произнасянето на няколко фрази, **TaL*k to* Me** анализира вашия глас, оценява вашето произношение и ви помага да го усъвършенствате.

Серията от въпроси и отговори симулира реални ситуации и разговори. По тази причина **TaL*k to* Me** е практичен, забавен и най-важното - ефективен начин за научаване как да се говори на чужд език.

Но това не е всичко. Щом веднъж усвоите правилното произнасяне на тези фрази, вие имате възможност да допълвате своя речник и да преминете към свободни диалози с **TaL*k to* Me**.

Вниманието, което ви се обръща от човек-учител понякога не е достатъчно. Компютърът е способен да работи с пълна ангажираност за вашия прогрес, независимо колко пъти повтаряте едно упражнение и по кое време ви е приятно да го правите.

Отпук нататък няма риск от повторения, тъй като вие можете да избирате различни отговори на всяко диалогово ниво; вие можете да практикувате няколко варианта на всяка ситуация.

Благодарение на тази концепция, подобна на игра, вие неусетно ще се занимавате с изучаване на езика с часове.

TaL*k to* Me е идеалният път да постигнете бърз напредък с вашия разговорен чужд език. Вие бързо ще усвоите правилният изговор и ще придобиете увереност в собственото си произношение.

Съдържание на пакета

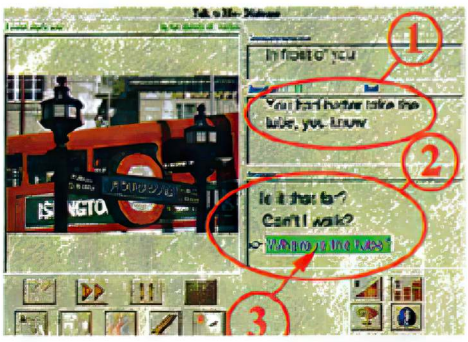
TaL*k to* Me съдържа следните компоненти:

- Един брой мултимедиен CD-ROM;
- Ръководство за потребителя на български език.

Дискът съдържа инструкции за инсталация и уроци (теми), в които се съдържат текст, звук, речник и графики за съответното ниво.

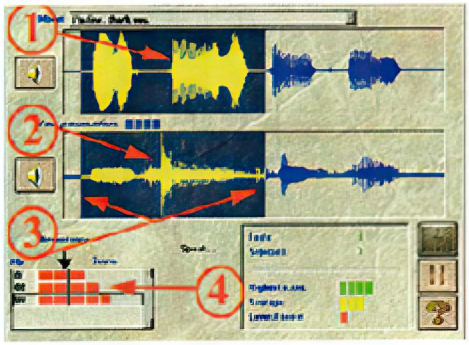
Разговор

1. Компютърът ви говори
2. Вие отговаряте, като четете от списък с отговори
3. Компютърът разпознава гласа ви и отговаря в зависимост от вашия отговор



Диалогът продължава интерактивно.

Упражняване на произношението



1. Виждате изречението и чувате как се произнася
2. Имитирате това, което сте чули, опитвайки толкова пъти, колкото желаете
3. Отделяте част от изречението, която ви е по-трудна, и слушате само нея
4. Следите за постижението си след всеки отговор.

Сравнявате вашия запис с оригинала.

- Вие имате достъп до голямо количество изрази и може да упражнявате изговора им с часове.
- **TaL*k to* Me** ви дава постижение (точки) от едно до седем. Вие се стремите да имитирате правилно оригинала, за да получите повече точки.
- Настройте нивото на възприемане (одобрение) в зависимост от моментните ви възможности за правилно произношение.
- **TaL*k to* Me** изобразява графично спектъра на гласа с вярно произношение и на вашия глас, като вие можете визуално да сравните доколко вашия собствен спектър отговаря на оригинала.

Упражнения и образователни игри. Резултати.

Подобряват се вашите граматически знания и говорно развитие. Обогатяват се вашия речник и писменото владеене на езика.

- Диктовка
- Съответствие на думи
- Популярната игра „Палач" (Hangman)
- Подреждане на думи
- Попълване на липсващи думи в изрази.

Какво се съдържа в колекцията на TaL*k to* Me

TaL*k to* Me се предлага на няколко езика и нива:

- **Английски** : Ниво за ***Начинаещи***, ***Средно напреднали*** и ***Напреднали***
- **Немски** : Ниво за ***Начинаещи*** и ***Средно напреднали***
- **Испански** : Ниво за ***Начинаещи*** и ***Средно напреднали***
- **Френски** : Ниво за ***Начинаещи*** и ***Средно напреднали***
- **Италиански** : Ниво за ***Начинаещи*** и ***Средно напреднали.***

Системни изисквания

- IBM PC или съвместим (486DX минимум)
- Microsoft Windows™ 3.1 (минимум)
- 8 MB RAM (HDD: 10 MB свободни)
- 16-bit аудио карта, съвместима с Windows™
- Микрофон и говорител или слушалки
- CD-ROM устройство (2x минимум)
- SVGA видео карта и дисплей.

На българския пазар продуктите на Auralog се предлагат от АКТ Софт ООД.

Auralog

©1997 AURALOG
Produced by AURALOG
TaLk to Me is a trademark of AURALOG.
TaLk to Me е запазена търговска марка на AURALOG.

АКТ Софт ООД

Официален дистрибутор на Auralog за България

София 1000, ул. Денкоглу, 30
тел.: (02) 981 8374, 981 8396; факс: (02) 980 8134
e-mail: office@act-soft.com; www.act-soft.com

ДРЪБЕ WAR

РАЗБРА ЛИ КАК СТОЯТ НЕЩАТА, ЛЕЧИТЕЛЮ? А СЕГА - БАЧКАЙ, ЧЕ ИСКАМ ЕЛЕКСИРА!
ХМ, ДА СИ СПОМНЯ... - "КРАЧЕНЦЕ ОТ КЮФТЕНЦЕ"?.. НЕ ОТ "МИШЛЕНЦЕ"
..."И ЦИРЕЙ ОТ ЗАДНИКА НА БАБА ЯГА"...
..."УШЛЕНЦЕ ОТ КОЗЛЕНЦЕ"...
SOS
ВЗЕМИ БАБИ, КОГАТО ГО ПОСМУЧЕШ, СТАВАШ ТОЛКОВА НЕПОРОЧЕН ЧЕ, АКО ЧУЕШ САМО МРЪСНА ДУМА И ИЗПАДАШ В ПРАВЕДЕН НЕСВЯСТ, А ОТ МРЪСНИ КАРТИНКИ НА ПРАВО СЕ ГЪТВАШ!
"КОСЪМ ОТ САЛАМЧЕ, БЪГ ОТ WINDOWS 3000 И ПРОЦЕСОР Z80"!
MEEK
БУХ!
ГОТОВО!
ВСИЧКО Е ГОТОВО ГОСПОДАРКЕ. МОЖЕМ ДА ИЗПРОБВАМЕ ЕЛЕКСИРА КОГАТО ПОЖЕЛАЕТЕ!
ОПИТАЙ ТОГАВА ВЪРХУ ТОЗИ DEATHKNIGHT.
КАШЛЮК!
АЙАААА
БЛЪБ
ТЕБЕ ЗИРО'С ЙУХ-УХ-УХ!
АЗ СЪМ ВАШИЯ ГОСПОД!!! ПАДНИ ЗАЛИЦЕВИ ОПОРИ! 1-2!

СЛЕДВАЙТЕ МЕ, ВОЙНИ НА МРАКА! AVE HIERONIMUS BOSCHIO!
AC⚡DC DC⚡DC⚡DC!
УААА
ХЕУЪРГХ!
ИЕЕЕ!
ХЕ ХЕ
АНГЕЛИТЕ ДА ГО ДУХАТ!
ДА ИМ ВИДИМ ШМЕТКАТА!
FORZA НАЧЕ!
ЕЙ, КРЕТЕНИ ПЕРНАТИ! ДА ВИ ..... !!!
МАЙНАТА МУ НА ПАПАТА! ГОСПОД Е С НАС!
FRESH MEAT⚡⚡
ARCHANGEL MICHAEL
ДА СЕ РАЗБЕРЕМ - НИКАКВИ МАЛКИ ТРОЛЧЕТА НЕ СЪМ БАРАЛ!
MAKE LOAD NOSPHERATU!
МЛЯС!
МАЙКЪЛ! О, МАЙКЪЛ!
#
ОБИЧАМ ♪ ШОПСКАТА САЛАТА, ♪ МЕЗЕТА РИБЕШКИ
ДА ДЪЪВЧА
KINDE
СЛЕДВА!

TIPS & TRICKS

ALBION

Безкрайно много пари: *Отидете на планетата* ***Iskai*** *и посетете* ***лечителя****. Незабавно прекъснете разговора с него, за да получите магическа напитка, струваща* ***16.6*** *златни монети. Повтаряйте този трик за да се сдобиете с толкова пари, колкото са ви необходими.*

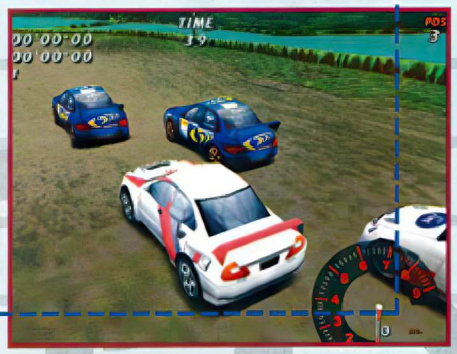
-GM-

SPORTS CAR GT

Влезте в ***isi-cheeseman*** *от менюто на играта, за да активирате cheat mode. После можете да въкарате който и да е от посочените по-долу кодове за съответните* ***cheat функции****. Всички коли и пътища -* ***isi tbone****; Всички необходими ви чаркове -* ***isi-corsica****; Лига GT3 -* ***isi-plague****; Допълнителни бонуси - isi-aardvark; KittyCat Mode -* ***isi-delicate****;*

V-RALLY

Започнете играта с командън параметър ***aquabug****. След това натиснете някой от следните клавиши, за да активирате* ***даден cheat****. Включване и изключване на сенките на текста -* ***S****; Усилваш и намаляваш цвета на текста / сив / -* ***P или L****; Усилваш и намаляваш сянка alpha на текста -* ***O или K****; Усилваш и намаляваш контраста на сянката на картата -* ***I или J****;Включваш level cheat mode -* ***C****; Променяш настоящия клас -* ***[Insert] или [Delete]****; Променяш нивото (само за клас 4) -* ***[Home] или [End]****; Променяш сцената -* ***[Page Up] или [Page Down]****; Включваш стесняване на рамката -* ***[F8]****; Включваш debug options -* ***D****;*



THRUST, TWIST, AND TURN

Започнете играта с една от следните команди, за да активирате съответната cheat функция. ***Команда:*** ***ttt.exe -?*** *- показва help менюто;* ***ttt.exe -codename:laamanen007*** *- получаваш лимузина;* ***ttt.exe -accs*** *- достъп до всички писти;*

ACTUA SOCCER 3

Бонус отбор: Натиснете ***[Enter] в основния екран*** *и наберете един от следните* ***кодове****, след което пак натиснете* ***[Enter]****, за да активирате съответния отбор. Actua Soccer Web -* ***spit n spin****; Boat Racers -* ***tff hobby****; Food Group -* ***bin man****; Arsenal Ladies -* ***longdon girls****; Doncaster Rovers -* ***shame****; Top 50 Babes 2 -* ***no thanks****; Top 50 Babes 1 -* ***yes please****; Virtual Blades -* ***chip butty****; Pattis Shandi Men -* ***cpu spud****; Gremlin Staff 2 -* ***double trouble****; Gremlin Staff 1 -* ***wide boys****; Dicks Pick N Mix -* ***candy man****; The Hardmen -* ***shadwell town****; Dud's Spuds -* ***miss wilko****; Fighting Forth -* ***flagstoning****; Heavenly HTFC -* ***lee the pig****; Ledbury FC -* ***sink or swim****; Maddness Friday -* ***impossibility****; Greenhouse Test -* ***ozone layer****; Skellington United -* ***grim reaper****; Cyborg Rovers -* ***metal heads****; FC Gremlin -* ***i made this****; Shearer XXX -* ***sexy football****; 5 Nations Select -* ***rule brittania****; Wigan 98-98 -* ***egg chasers****; Classic Ipswitch -* ***bald fritz****; Chalton Stars -* ***valley boys****; Best of Spurs -* ***diamond lights****; Everton Stars -* ***duncn-nomore****; Forest Stars -* ***men in tights****; Wednesday Stars -* ***barmy army****; Boro Stars -* ***emmersons woe****; Coventry Stars -* ***lady godiva****; Soton Stars -* ***dell boys****; Dons Stars -* ***fash the cash****; Newcastle Stars -* ***down the toon****; Villa Stars -* ***bit of claret****; Leicester Stars -* ***fruit n veg****; West Ham Stars -* ***wright buy****; Derby Stars -* ***ram raiders****; Arsenal 70-90 -* ***tea total****; Leeds Stars -* ***bremners boot****; Liverpool 77-98 -* ***scouse perms****; Chelsea Stars -* ***foreign legion****; Blackburn 94-95 -* ***down down down****; Busby Babes -* ***sir matt****; 24 extra teams -* ***prem clubs****; 24 joke teams -* ***tff teams****;*

Скъпи читатели, вече имаме възможността да публикуваме чиитове по ваше желание в рубриката TIPS&TRICKS. Очакваме вашите предложения на познатия ви редакционен адрес или на нашия e-mail.

MECHWARRIOR 3

***Как** най-лесно да унищожаваме неприятелските мекове: Стреляйте в краката, а не в тялото. Още по-добре е ако се целите в главата. **Как** най-лесно да целим врага в главата: Снабдете меша си с "Clan Targeting Computer". След което се целете в главата на противниковия мек с мощни и продължителни изстрели. **Как** най-бързо да унищожим врага: Разбийте един от краката на противниковия мек, понеже те са много по-слаби от тялото. Така ще ви е най-лесно да победите.*

STREET FIGHTER ALPHA

*Забележка: Тази игра е известна още като: Street Fighter Zero. За да се биеш като Dan: Натиснете **[Space] + [Enter]** на екрана за избор на герой.*

-GM-

ABANDONED PLACES

*Натиснете **[Alt] + [F1]**, **[Alt] + [F2]**, **[Alt] + [F3]**, или **[Alt] + [F4]**, за да дадете на избрания от вас герой 999 злато и възможността да се движи навсякъде по картата.*

WILD RIDE

*За да включите менюто за измами, изпишете **holyheck!** по време на играта. Ще се отвори диалогово поле на **Leroy** със следните опции: **Re-Entry** Позволява повторно влизане в състезанието; **Extra life** Допълнителен живот; **Score** Дава допълнителни точки; **Summon Semjase** НЛО-то се преобръща; **Enable keypad cheat keys** Активира следните цифрови клавиши за измама в **дясната част на клавиатурата**: **[9]** - Ускорение; **[3]** - Забавяне; **[1]** – Изтриване; **[2]** – Изтриване и загуба на живот; **Beach nav mode** Променя управлението в сцената при плажа, като го прави подобно на това в Doom. **Информация за музиката** - кликни на Leroy.*

X-WING ALLIANCE

*Преди започване на дадена мисия натиснете **[Esc]** и активирайте **"General Options"** менюто. След това активирайте **"Tour Invulnerable"** или **"Unlimited Ammo"** опциите. Внимание! Това ще означава по-малко точки, липса на бонуси и медали по време на играта.*

FALLOUT 2

*За да чуете коментари и напътствия от програмистите, създали тази игра: Задръжте **[Shift]** и кликнете върху бутона **"Credits"**.*

STREET FIGHTER ALPHA 2

*Забележка: Тази игра е известна още като: Street Fighter Zero 2. **Променяне цвета на костюмите:** Натиснете **LP + MP** или **LK + MK** на екрана за избор на герой. Забележка: Всъщност има четири различни цвята за избор. За да играете като **Shin-True Akuma: Маркирайте Akuma** на екрана за избор на герой. След това задръжте **[Select]** и придвижете **надолу, дясно, дясно, надолу, ляво, надолу, ляво, долу, дясно, дясно, дясно**. Ако изпълните всичко както трябва, Акита би трябвало да се маркира отново. След това натиснете който и да е клавиш за да изберете Shin-True Akuma. За да играете като **Chun-Li** в нейния Street Fighter 2 костюм: **Маркирайте Chun-Li** на екрана за избор на герой. След това задръжте **[Select]** за около **пет секунди** и натиснете който и да е клавиш за атака.*

По желание на наш редовен читател, Костадин Емилов Моминов / Last Kill of Dragons /, публикуваме кодове за играта Aliens vs. Predator.

ALIENS VS. PREDATOR

*Забележка: Посочените кодове могат да бъдат активирани, само след като инсталирате **patch –a** /допълнение/ за запаметяване на игри. Започнете играта с команда - **debug** . По време на играта натиснете **~**, за да ви се появи конзолата. Едва след това въведете някой от посочените кодове, докато играете с даден герой, за да активирате съответната cheat функция. Създавате CPU контролиран Alien - **alienbot**; Всички оръжия и амуниции - **giveallweapons**; Непобедим - **god**; Създаване на светеща аура - **light**; Създавате CPU контролиран Marine - marinebot **<class number>**; Героят става невидим за всички противници - **observer**; Създавате CPU контролиран Predator1 - predobot **<class number>**; Създавате CPU контролиран Predator-Alien1 - **predalienbot**; Създавате CPU контролиран Praetorian-Alien1 - **praetorianbot**; Създавате CPU контролиран Xenoborg1 - **xenoborg**; Показва координатите на нивото - **showcoords**; Показва състоянието на рамката - **showfps**;*

315
POLICE